

КУНАТАТА



ЗАЧАРОВАННЫЙ ЛЕС

PROCREATE

Техники рисования
в стиле волшебной сказки

Перевод Алисы Атаровой

МИО





О чем эта книга

Перед вами учебник по созданию профессиональных иллюстраций в сказочном стиле с помощью программы Procreate.

В этой книге шесть глав. В первой из них даются базовые знания о рисовании на iPad. Во второй главе рассказано, как подготовиться к созданию иллюстраций и подобрать цвета, какие существуют правила перспективы и композиции, а также из каких элементов складывается рисунок. В третьей главе вы узнаете, как рисовать людей, учитывая пропорции и особенности строения тела, как изображать черты лица, эмоции и прически, чтобы создавать реалистичных персонажей. Четвертая глава — о способах рисования одежды и аксессуаров. В пятой главе вы научитесь изображать животных, растения и неподвижные объекты. В шестой главе, используя в качестве примеров готовые иллюстрации, вы попробуете применить разные техники рисования в стиле волшебной сказки. Чтобы вам было легче учиться, в главах есть QR-коды на видео с демонстрацией рассматриваемых приемов рисования.

Эта книга станет незаменимым помощником, если вы начинающий иллюстратор и любите диджитал-иллюстрации.



ОГЛАВЛЕНИЕ

О чем эта книга	3
Предисловие	9

Глава 1

НАУЧИТЬСЯ РИСОВАТЬ НА IPAD МОЖЕТ КАЖДЫЙ

1.1. Старайтесь запечатлеть красоту жизни в любое мгновение.....	15
1.2. Используйте Procreate.....	17
1.2.1. Основные инструменты.....	17
1.2.2. Встроенные кисти.....	19
1.2.3. Доступные форматы	22
1.2.4. Запись видео	22
1.3. Создаем простой рисунок	23

Глава 2

НАЧНЕМ С БАЗОВЫХ ЗНАНИЙ О ЖИВОПИСИ

2.1. Подготовка	28
2.1.1. Собирайте материал для вдохновения.....	28
2.1.2. Основные элементы, из которых собирается иллюстрация	30
2.2. Основные законы перспективы.....	31
2.2.1. Перспектива с одной точкой схода.....	31
2.2.2. Перспектива с двумя точками схода	32
2.2.3. Перспектива с тремя точками схода	33
2.2.4. Рассеянная перспектива.....	34
2.2.5. Применяем правила перспективы на практике: рисунок «Каждый день»	35



2.3. Композиция.....	41
2.3.1. Геометрическая композиция	41
2.3.2. Круговая композиция	43
2.3.3. S-образная композиция.....	44
2.3.4. Применяем знания о композиции на практике: рисунок «Весна»	47
2.4. Как использовать точки, линии и плоскости.....	51
2.4.1. Точка.....	51
2.4.2. Линия	52
2.4.3. Плоскость	53
2.4.4. Применяем знания о точках, линиях и плоскостях на практике: рисунок «Вечеринка».....	54
2.5. Как подбирать цвета	58
2.5.1. Цвет локальный и фоновый	59
2.5.2. Цвета и атмосфера.....	61
2.5.3. Часто используемые цвета	67
2.5.4. Применяем знания о цветах на практике: рисунок «Огонь»	72

Глава 3

СКАЗОЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

3.1. Пропорции и строение человеческого тела	80
3.1.1. Женское тело.....	80
3.1.2. Мужское тело	82
3.1.3. Чибби.....	84
3.2. Черты лица.....	85
3.2.1. Пропорции лица.....	85
3.2.2. Как сделать набросок черт лица.....	87
3.2.3. Как раскрашивать лица	91



3.3. Мимика	93
3.3.1. Радость.....	93
3.3.2. Печаль.....	96
3.3.3. Гнев	98
3.3.4. Удивление.....	100
3.3.5. Смущение.....	102
3.4. Прически.....	104
3.4.1. Длинные волосы.....	104
3.4.2. Короткие волосы.....	107
3.4.3. Тренируемся рисовать волосы.....	109
3.5. Применяем знания о создании персонажей на практике	113

Глава 4

КОСТЮМЫ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

4.1. Дизайн одежды.....	120
4.1.1. Женская одежда.....	120
4.1.2. Мужская одежда	132
4.2. Дизайн аксессуаров.....	144
4.2.1. Женские аксессуары.....	144
4.2.2. Мужские аксессуары.....	152

Глава 5

ЖИВОТНЫЕ, РАСТЕНИЯ, ПРЕДМЕТЫ

5.1. Животные.....	160
5.1.1. Разница между животными и антропоморфными персонажами.....	160



5.1.2. Лис.....	162
5.1.3. Лис-воин	165
5.1.4. Кот	170
5.1.5. Девочка-кошка.....	173
5.2. Растения.....	178
5.2.1. Цветы	178
5.2.2. Трава.....	183
5.2.3. Деревья	185
5.3. Неодушевленные предметы.....	188
5.3.1. Книга	188
5.3.2. Подушка.....	193

Глава 6

ГОТОВЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ С ПОШАГОВЫМ РУКОВОДСТВОМ

6.1. «Темная ночь»	198
6.2. «Подарок мистера Снеговика»	218
6.3. «Желтая уточка»	252
6.4. «Завтра»	254





ПРЕДИСЛОВИЕ

Прежде всего хотелось бы поделиться с вами своей историей — как я начала рисовать.

Впервые я соприкоснулась с профессиональным рисованием, когда училась в старшей школе, но в то время мои навыки были совсем плохи. Именно поэтому на уроках рисования я не осмеливалась взять в руки кисть, постоянно беспокоясь о том, что над моими рисунками будут смеяться одноклассники. Однажды учитель подошел к моему мольберту и спросил: «Почему ты не рисуешь?» Поколебавшись, я ответила: «Я плохо рисую, поэтому мне страшно». Учитель попросил меня встать и, сев за мольберт, начал рисовать натюрморт за меня. В процессе он вдруг сказал: «У меня аллергия на морепродукты». Потом добавил: «Но я упрямый. Я очень люблю морепродукты, поэтому постоянно их ем. Постепенно моя аллергия пропала».

«О», — я начала понимать, к чему он ведет.

За это время учитель уже набросал эскиз натюрморта. Затем встал, протянул мне кисть и сказал: «Мы все рождаемся без таланта к рисованию. Но если ты не найдешь смелости подступить к мольберту — навсегда останешься в страхе. Не бойся, пробуй и упорно иди к своей цели».

Прошло много лет, но я до сих пор с благодарностью вспоминаю эти слова. Хотя мне кажется, если у вас аллергия на морепродукты, вам не стоит их есть. Думаю, учитель сказал это, чтобы замотивировать меня.

В студенческие годы благодаря систематическим занятиям мы с живописью стали уживаться лучше. Для меня рисование перестало быть просто навыком и превратилось в верного друга. Но в этот же период я столкнулась с проблемой: мне не хватало терпения. Я рвалась к успеху и не думала о том, что выражаю на бумаге, — просто заполняла лист красками. Я сидела перед мольбертом по семь-восемь часов, а иногда и дольше. Но все равно не могла добиться на бумаге того эффекта, которого хотела.

Переломный момент наступил, когда я пошла на курсы классической масляной живописи. Наверное, вы знаете, что, когда рисуешь маслом, необходимо долго ждать, пока очередной слой краски высохнет, и это ужасно меня раздражало. Однажды, дав задание, учитель приободрил нас: «Рисуйте, не торопитесь, если сегодня не допишете, у вас еще будет завтра». В тот момент я как будто прозрела — и проблема, которая мучила и, как густой туман, заслоняла солнце, вдруг рассеялась. С тех пор я перестала торопиться в рисовании. Когда я сталкиваюсь с трудностями, даю себе время все медленно и тщательно обдумать, и перерисовываю, и пробую снова и снова, пока не буду удовлетворена.

Это две самые важные вещи, которые я осознала в процессе обучения живописи. И я очень благодарна урокам от двух моих учителей. Один научил меня упорству, а второй — терпению. Если бы не они, возможно, я бы никогда не продолжила рисовать, не говоря уже о том, чтобы выпустить эту книгу.

И немного об этой книге. Получив первое предложение от издательства опубликовать ее, я очень переживала, что у меня ничего не выйдет. Однако меня поддерживала мысль, что мой опыт может помочь другим преодолеть трудности в рисовании, которые когда-то были у меня. Эта книга также является кратким изложением моего творческого пути. В процессе ее написания я столкнулась со многими сложностями, многие фрагменты неоднократно переписывались после редактуры, но, к счастью, она завершена.

Эта книга включает все необходимое о диджитал-рисовании: в ней три части — инструменты для рисования, базовые

знания о живописи и разбор иллюстраций с использованием разных приемов. Вы также найдете здесь множество иллюстраций-примеров, и все они сопровождаются детальными эскизами и пошаговыми инструкциями. Некоторые примеры также сопровождаются обучающими видео.

Я очень рада поделиться с вами своим творческим опытом и надеюсь, что в процессе чтения вы сможете найти подходящую для вас технику рисования.

В напутствие мне бы хотелось добавить одну фразу: «Искусство — это ревнивый любовник, которого надо холить и лелеять».

КУНАТАТА
Июль 2021 года

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Ниже расположен QR-код с ссылкой на популярное в Китае приложение WeChat. Там создан специальный чат, где можно обсуждать эту книгу, иллюстрации в ней, различные техники рисования и так далее. Когда мы выпускаем это издание на



русском языке, в приложении действует правило: новому пользователю для регистрации нужно подтверждение от давнего пользователя соцсети. Если вы решите зарегистрироваться, вам пригодится код подтверждения для доступа к эксклюзивному чату по книге — 12177.

Многие иллюстрации в последующих главах сопровождаются QR-кодами на видео с пошаговым руководством. Их вы можете открывать без каких-либо приложений и регистраций. Просто наводите камеру телефона на QR-код и переходите по ссылке на страницу видео.







Глава 1

НАУЧИТЬСЯ РИСОВАТЬ
НА IPAD МОЖЕТ КАЖДЫЙ



1.1. Старайтесь запечатлеть красоту жизни в любое мгновение

iPad — это чрезвычайно удобный инструмент для рисования: его легко носить с собой и с ним просто работать. На нем можно собирать референсы и делать наброски, и даже если вы допустите ошибку, на планшете ее легко исправить. Громоздкость традиционных инструментов для рисования обычно давит на людей, однако появление iPad дало возможность рисовать в любое время и в любом месте.

В жизни происходит много интересного, и, если что-то привлечет ваше внимание, это можно тут же записать или зарисовать. В моей жизни самое интересное — это два моих кота, и их присутствие заставляет меня создавать множество рисунков. На рисунке слева — засыпающий на мне кот, это был невероятно милый момент. В тот раз мы уснули вместе, а проснувшись, я обнаружила, что чуть не положила на него голову вместо подушки. Я решила сохра-

нить эту историю в рисунке. В теплый полдень мы с Тигром спим на мягких подушках — получилась нежная картинка.

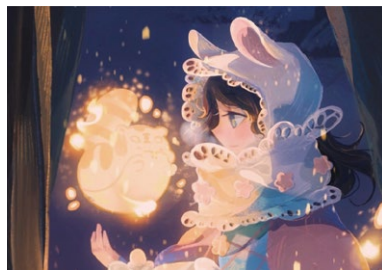
На следующей странице изображен другой мой кот. Во сне он любит занимать всю мою подушку — и я нарисовала это. Поскольку он захватил кровать, я могу только приютиться рядышком, но все, о чем я думаю: «Лишь бы ему спалось спокойно».

В процессе творчества каждый концентрируется на чем-то своем. Когда вы накопите много работ, то увидите, что в них есть ваш авторский почерк. Чем больше мы рисуем, тем отчетливее становится собственный стиль. Например, когда мы видим подсолнухи, мы думаем о Ван Гоге; когда рассматриваем золотые картины со множеством деталей, вспоминаем Климта. Именно поэтому каждый должен найти то, что ему действительно нравится,



ту тему, которую он хочет изображать. Поскольку я люблю тигрят, я рисую много картинок с ними или с тигриными элемен-

тами. Так что в будущем, если вы встретите мои работы, вы наверняка узнаете их.



1.2. Используйте Procreate

Для рисования на iPad удобно использовать программу Procreate. У нее богатый функционал, отличный набор кистей, есть возмож-

ность создавать слои и много чего еще. Все рисунки в этой книге были сделаны с помощью Procreate.

Procreate

Выбрать Импорт Фото +

1.2.1. Основные инструменты

Откройте Procreate. Вы увидите, что в правом верхнем углу интерфейса есть четыре опции: «Выбрать», «Импорт», «Фото» и «+».

«Выбрать»: в начале использования программы с помощью этой кнопки можно загрузить рисунки, которые предлагает разработчик, а впоследствии — свои работы, чтобы вернуться к ним или поделиться с кем-то.

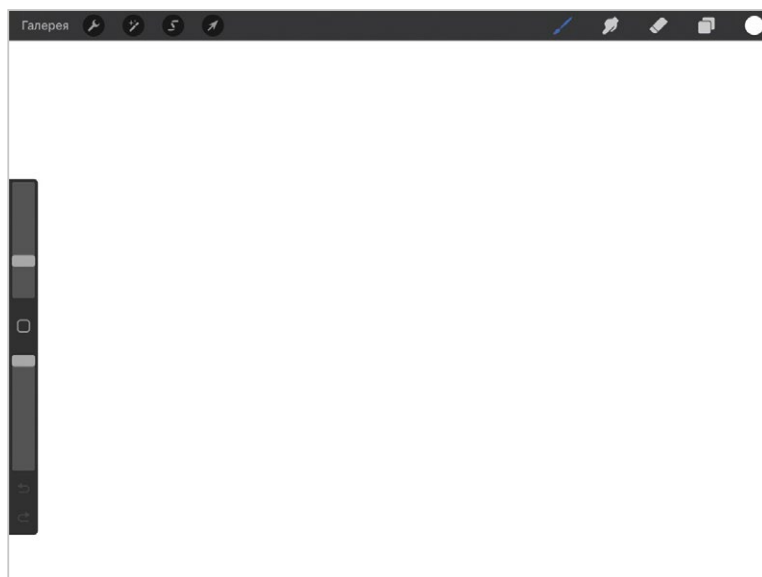
«Импорт»: позволяет загружать изображение из iCloud сразу в Procreate и использовать его в качестве холста.

«Фото»: выбирайте, когда хотите импортировать сохраненные фотографии с iPad и использовать их в качестве холста.

«+»: используйте для создания нового холста, регулируйте его размер под нужный вам. Важно помнить: чем меньше память на iPad, тем меньше слоев на холсте можно создать.

Новый холст в интерфейсе будет выглядеть как у меня на скриншоте.

Далее разберем все инструменты интерфейса из верхней части экрана.



«Галерея»: здесь хранятся все созданные вами рисунки.

 Инструмент «Действия»: с его помощью можно вставлять или импортировать изображения, вырезать или копировать элементы экрана. Здесь же — настройки размера холста, отражение, поворот иллюстрации, сохранение картинка (под кнопкой «поделиться») и возможность записать процесс рисования на видео.

 Инструмент «Настройки»: дает возможность выбрать цвет, насыщенность и яркость изображения, размыть фон и увеличить резкость.

 Инструмент «Выделение»: позволяет отметить что-то на изображении кругом, эллипсом, квадратом или произвольной формой, чтобы потом переместить, удалить, скопировать и так далее.

 Инструмент «Трансформация»: позволяет выбрать нужный элемент

для дальнейших изменений его размера, формы, расположения.

 Инструмент «Кисть»: открывает библиотеку стандартных кистей программы.

 Инструмент «Растушевка» («Палец»): позволяет смешивать цвета друг с другом.

 Инструмент «Ластик»: нужен, чтобы стирать лишние детали или элементы изображения.

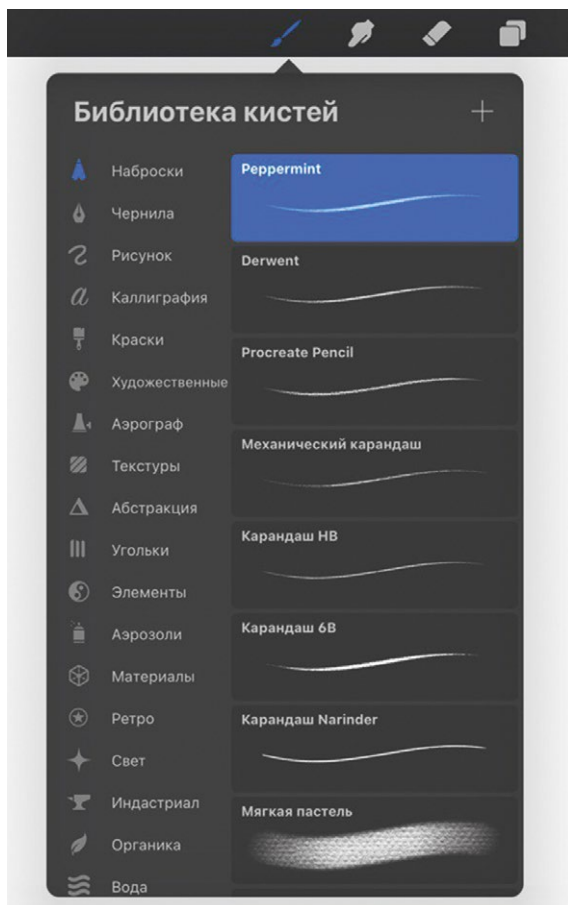
 Инструмент «Слой»: предназначен для создания и работы со слоями рисунка.

 Инструмент «Цвет»: позволяет настроить отображение цветов: в виде палитры (первый скрин), круга, значений, круга с сочетаниями цветов (гармония) и в классическом формате. Я рекомендую форматы «Классический» и «Круг».



1.2.2. Встроенные кисти

У Procreate множество встроенных полезных опций. Выберите инструмент «Кисть» — в открывшейся библиотеке кистей вы увидите, что они разделены на категории. «Наброски», «Чернила», «Рисунок» и «Аэрограф» пригодятся в качестве основных кистей для эскизов. «Краски», «Художественные», «Каллиграфия», «Текстуры», «Угольки» и «Аэрозоли» можно выбирать для создания узоров и фактуры. Другие кисти — текстурные, они добавляют эффекты к нарисованным объектам.



Вот мои рекомендации по кистям.

Две кисти, «Карандаш HB» и «Карандаш 6B», хорошо передают эффект текстуры карандаша на бумаге, и белые просветы в линии кажутся очень реалистичными. Когда я делаю наброски, я в основном использую именно эти две кисти.



Кисть «Карандаш HB»



Кисть «Карандаш 6B»



Кисть «Рапидограф» (стандартная) создает хорошую линию с гладкими краями, которая мне часто пригождается для обводки или детальной прорисовки узоров. Все золотые лучи на картинке снизу сделаны кистью «Рапидограф».



Кисть «Рапидограф»



Еще я часто пользуюсь кистью Nikko Rull. С ней очень удобно закрашивать цветом большие области и накладывать разные текстуры друг на друга. Берите эту кисть, чтобы закрасить большой фрагмент рисунка или, например, добавить текстуру кожи.

На изображении ниже я использовала кисть Nikko Rull для заполнения больших участков. Эффект текстуры делает рисунок более реалистичным.



Кисть Nikko Rull

«Жесткая кисть» и «Мягкая кисть» также отлично подходят для закрашивания больших областей, но у них нет такой текстуры, как у Nikko Rull. Имейте в виду, что у «Мягкой кисти» более мягкие и размытые штрихи, чем у «Жесткой кисти».

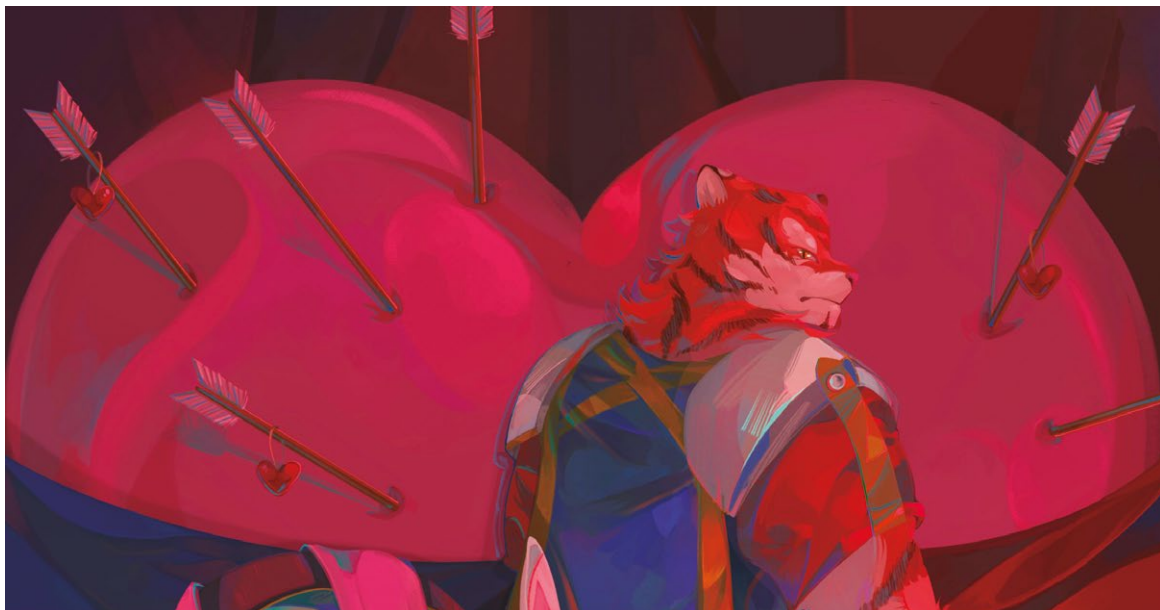


«Жесткая кисть»



«Мягкая кисть»





ПОДСКАЗКА

Можете использовать кисти «Карандаш НВ», «Карандаш 6В» и «Рапидограф» для набросков. Для заливки цветом лучше всего подойдут «Жесткая кисть», «Мягкая кисть» и Nikko Rull. Для прорисовки деталей и обводки выбирайте «Рапидограф», «Жесткую кисть» и «Мягкую кисть». Для самых последних штрихов — бликов, света и так далее — пригодится «Мягкая кисть».

На этих иллюстрациях сердце не имеет особенных текстур — оно почти полностью было нарисовано «Мягкой кистью» и «Жесткой кистью».

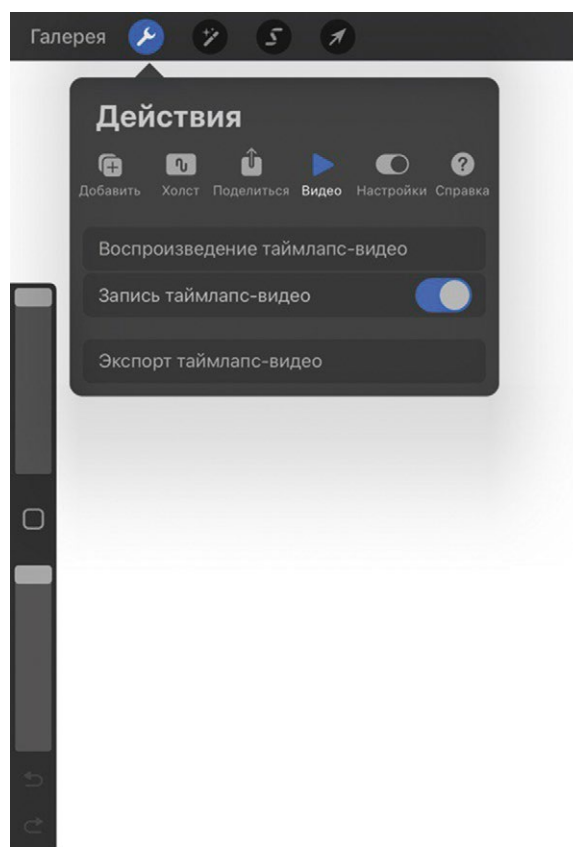
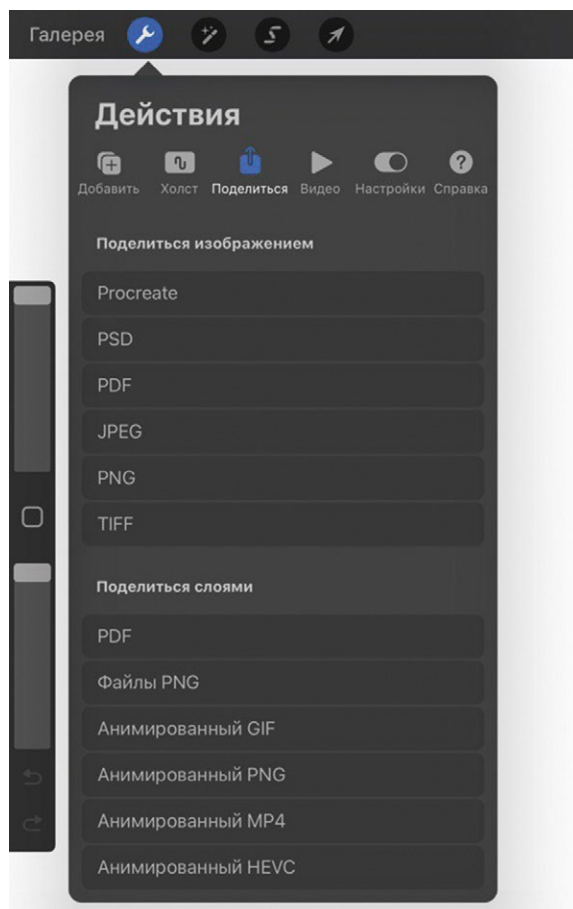
1.2.3. Доступные форматы

Вы можете поделиться изображением с кем-то, отправить его по почте или скачать. Форматы, в которых можно экспортировать файлы, перечислены в разделе «Поделиться изображением»: это Procreate, PSD, PDF, JPEG, PNG и TIFF. Ниже, в разделе «Поделиться слоями», перечислены форматы, в которых можно экспортировать слои. Как видите, Procreate поддерживает много форматов, и это очень удобно для работы.

1.2.4. Запись видео

В инструменте «Действия» также есть опция записи видео. С ее помощью вы можете записать весь процесс рисования в формате покадрового видео. Я рекомендую опробовать эту функцию, а потом пересмотреть, как вы создавали свой рисунок.

Выбирайте «Запись таймлапс-видео», и Procreate запишет в фоновом режиме весь процесс. Чтобы сохранить записанное ускоренное видео на iPad или поделиться им в соцсетях, нужно воспользоваться кнопкой «Экспорт таймлапс-видео».



1.3. Создаем простой рисунок

Я рассказала вам про основной инструментарий. Теперь давайте попробуем создать простую иллюстрацию с помощью Procreate.



Пример: мультяшный голубь

Мы нарисуем милого маленького голубя. Чтобы сделать его более мультяшным, в качестве основного цвета возьмем серый, а шея и голова будут зелеными. Так он станет ярче.

Использованные цвета:



(C:64, M:29, Y:47, K:0)

(C:76, M:72, Y:55, K:16)

(C:65, M:83, Y:87, K:55)

(C:20, M:18, Y:33, K:0)

Кисти:



«Репидограф»



Nikko Rull



«Карандаш 6B»



1 Сделаем набросок. С помощью кисти «Репидограф» намечаем контуры голубя.



2 Нарисуем голову. С помощью кисти Nikko Rull раскрасим голубя голову.



3 Нарисуем туловище. С помощью кисти Nikko Rull раскрасим брюшко птицы, стараясь изобразить текстуру перьев.



4 Нарисуем крылья и хвост. Кистью «Рапидограф» прорисовываем крылья и хвост. У голубя есть перышки на хвосте и животе, постарайтесь сделать их очевидными. (Подсказка ниже.)



5 Прорисуем глаза и клюв. Кистью «Рапидограф» проработаем глаза и клюв голубя. На этом этапе их можно оставить «плоскими».



Разделите разные цветовые области с помощью кривых линий

ПОДСКАЗКА

Когда рисуете животных, можете использовать базовые кисти для нанесения нескольких маленьких штрихов, чтобы показать детали. Не стоит проводить прямые линии, лучше изгибайте их или делайте отрывистые штрихи, не соединяя их.



- 6 Создадим эффект объема.** После нанесения базовых цветов можно взять оттенок чуть светлее или темнее, чтобы создать эффект объема. Представьте, что голова голубя — это цилиндр, а источник света располагается справа. Значит, сторона справа будет светлее, а сторона слева — чуть темнее. Таким же образом раскрасьте остальные части тела: брюшко, крылья и хвост.

Верхняя часть хвоста находится на свету, поэтому ее тоже надо сделать чуть светлее



Источник света находится справа, поэтому тут оттенок светлее

- 7 Прорисуем перья.** С помощью «Карандаша 6В» можно сделать несколько штрихов, прорисовывать каждое перо необязательно.



- 8 Завершающий этап.** Можно удалить тот слой, на котором вы делали эскиз. Теперь взгляните на картинку повнимательнее: что-то еще нужно изменить? Техника рисования этого голубя довольно простая, поэтому, удалив слой с наброском, можно сохранять иллюстрацию — она готова.





Глава 2

НАЧНЕМ С БАЗОВЫХ ЗНАНИЙ О ЖИВОПИСИ

2.1. Подготовка

Перед тем как нарисовать полноценную иллюстрацию, нужно провести подготовительную работу. Во-первых, стоит учиться наблюдать, подмечать интересные для вас явления и таким образом собирать материал. Во-вторых, пытайтесь фантазировать и представлять себе то, что хотите изобразить на рисунке, какого эффекта планируете добиться. В-третьих, надо пробовать компоновать и воплощать свои идеи в эскиз. Все эти навыки сильно помогают в создании иллюстраций.

2.1.1. Собирайте материал для вдохновения

На жизненном пути нас ждет много событий: некоторые радуют, другие огорчают. Жизнь порождает искусство: музыканты переплавляют ее в ноты, писатели передают ее истории с помощью филигранно подобранных слов, а мы, художники, можем изобразить жизнь кистью.

На фотографии слева изображен класс — в нем обычные предметы: доска, парты, стулья. На рисунке справа — иллюстрация,

нарисованная мной на основе этого фото. Я добавила в рисунок фортепиано, чтобы сделать этот класс больше похожим на музыкальный. А поскольку в нем поет девочка, на доске написаны ноты. Я хотела, чтобы картинка дарила ощущение сказки. Именно поэтому я добавила меловые рисунки на стены и пол. Эти каракули передают атмосферу, что в классе занимались дети. Эффект мела я создала текстурной кистью. Косо падающие лучи солнца также создают ощущение теплого сновидения.

A: ноты на доске перекликаются с тем, что поет девочка.

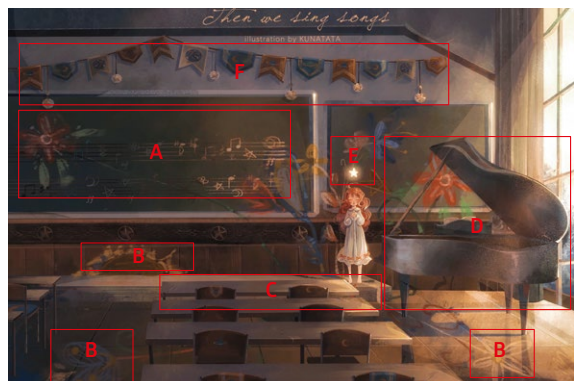
B: рисунки мелом на стенах и полу, созданные в теплых тонах, олицетворяют детскую ребячливость.

C: парты и стулья в классе соответствуют выбранному сюжету рисунка.

D: цвет волос и элементы на платье девочки перекликаются с цветом фортепиано.

E: звездочка над головой девочки усиливает ощущение сказки.

F: украшения на стене создают атмосферу класса, в котором есть жизнь.



Искусство повсюду — ключи к нему можно находить в музыке, фильмах, сериалах и книгах.

Если вы хотите нарисовать свежую, милую иллюстрацию, включите какую-нибудь энергичную музыку. Если надо изобразить одиночество, можно послушать что-то более лиричное или даже печальное. В процессе просмотра фильмов и сериалов тоже важно подмечать интересные детали. Я черпаю свое вдохновение главным образом из книг, в которых художники делятся своим опытом и пониманием искусства, а писатели проникновенно рисуют словом прекрасные картины.

Вот несколько книг, которые мне очень помогли.

Книга «Письма Ван Гога»* позволяет через послания художника родственникам и друзьям проследить, как менялось его мировоззрение и психическое состояние, как это отражалось на его живописи и цветах, которые он выбирал для своих картин.

«Луна и грош»** — роман, основанный на жизни Поля Гогена. В книге рассказывается о его преданности живописи. В самом конце становится ясно, что художнику необходимо писать.

«Фэн Цзыкай: жизнь без любви и тревог»*** — книга, написанная художником, каллиграфом и эссеистом Фэн Цзыкаем, легкое и забавное произведение. В ней собрано множество каллиграфических работ господина Фэна — это моя настольная книга для вдохновения.

«Подъем на гору»**** — сборник лучших эссе Фэн Цзыкая, искусствоведа и писателя Шэнь Цунвэня и писателя и ученого Чжу Цзынцина. Все эссе написаны в разной стилистике, но эта книга из тех, что может вдохновить на создание собственного литературного произведения или подсказать сюжет для новой иллюстрации.

На самом деле существует множество книг, полезных для иллюстратора которые могут рассказать о чем-то, помочь углубить знания или подкинуть идеи. Чтение книг — отличный источник для вдохновения.

ПОДСКАЗКА

В работе иллюстратора очень помогает умение подмечать детали.

* Имеется в виду сборник писем Винсента Ван Гога The Letters of Vincent van Gogh, впервые опубликованный в 1914 году. Есть книга, изданная на русском языке: Ван Гог В. Письма к брату Тео. М. : АСТ, 2021. *Здесь и далее примечания переводчика.*

** Роман Сомерсета Моэма, впервые опубликованный в 1919 году и рассказывающий вымышленную биографию Чарльза Стрикленда, прообразом которого послужил Поль Гоген.

*** Сборник эссе и каллиграфических работ Фэн Цзыкая (1898—1975) под оригинальным названием 丰子恺 : 无宠不惊过一生, впервые опубликованный в 2016 году. Фэн Цзыкай — известный китайский художник, его считают также одним из первых создателей китайских комиксов. В 2009 году в Китае была учреждена премия за лучшую иллюстрированную книгу для детей, названная его именем.

**** Сборник эссе под оригинальным названием 到山中去, впервые опубликованный в 2016 году.

2.1.2. Основные элементы, из которых собирается иллюстрация

Итак, мы собрали множество материалов, как нам применить их в иллюстрации? Во-первых, надо сочинить предысторию, определить, где и когда происходит действие и какой сюжет будем изображать. Во-вторых, надо продумать персонажа, представить его характер и одежду. Персонажи — очень важные элементы иллюстрации, потому что основная часть сюжетов всегда вращается вокруг героев. В-третьих, нужно нарисовать эскиз — выразить конкретную идею в наброске. И в-четвертых, необходимо определиться с цветовой гаммой будущей иллюстрации. Только после того, как вы придумали сюжет и набросали эскиз, можно браться за подбор цвета для лучшего выражения идеи.

Цветовая гамма и элементы двух представленных далее работ совершенно разные, потому что различаются их темы. В рисунке слева я хотела передать момент, когда в небе показывается солнце и заливают светом все вокруг. Действие происходит в наши дни, поэтому на картинке виднеются небоскребы, а в небе летают воздушные шары. Цвета чистые и яркие. Движение героини и крылья на спине поддерживают замысел и настроение рисунка. На иллюстрации справа я хотела показать героя, который безмолвно преданно охраняет героиню. История отсылает к более традиционным сюжетам, поэтому и одежда персонажей более классическая. Здесь присутствуют вышитые ленты, ширма, и все цвета теплые.



Тема и сюжет:
тема рисунка
и сюжетная линия,
связанная с этой
темой.



Главные персонажи иллюстрации:
связаны с сюжетной
линией; важны их
характер и одежда.



Сцена и фон: должны соответствовать
обстоятельствам
времени и пространства.



Цвета рисунка: поддерживают и дополняют
раскрывают персонажей
и обстановку.



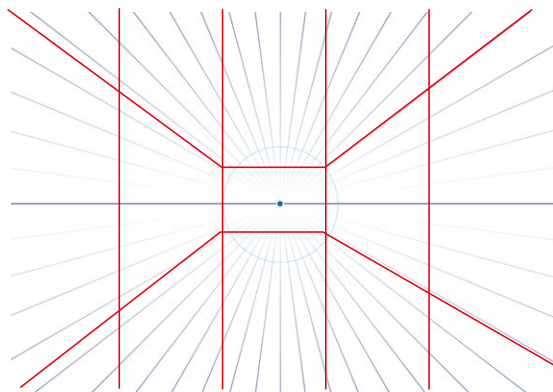
Можно начинать рисовать.

2.2. Основные законы перспективы

Перспектива — это метод или техника изображения пространственного соотношения объектов на плоской или искаженной поверхности, которое может заставить зрителя почувствовать трехмерный эффект от плоской картины. Перспективу обычно делят на три типа: линейная, воздушная и «китайская». Линейную перспективу традиционно используют в станковой живописи и разделяют на перспективу с одной точкой схода, с двумя точками схода, с тремя точками схода и рассеянную перспективу. Ниже подробно разберем принципы и методы построения этих перспектив.

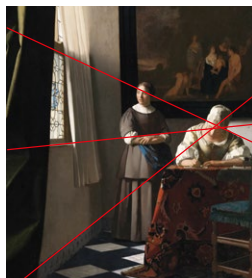
2.2.1. Перспектива с одной точкой схода

Перспективу с одной точкой схода еще называют параллельной. Все ее линии соединяются в одном месте, и на рисунке есть только одна точка схода.



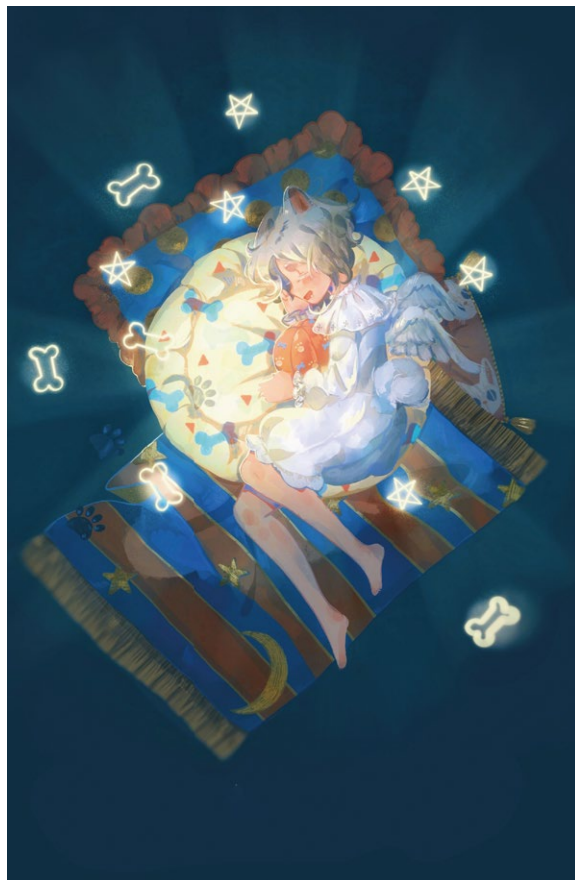
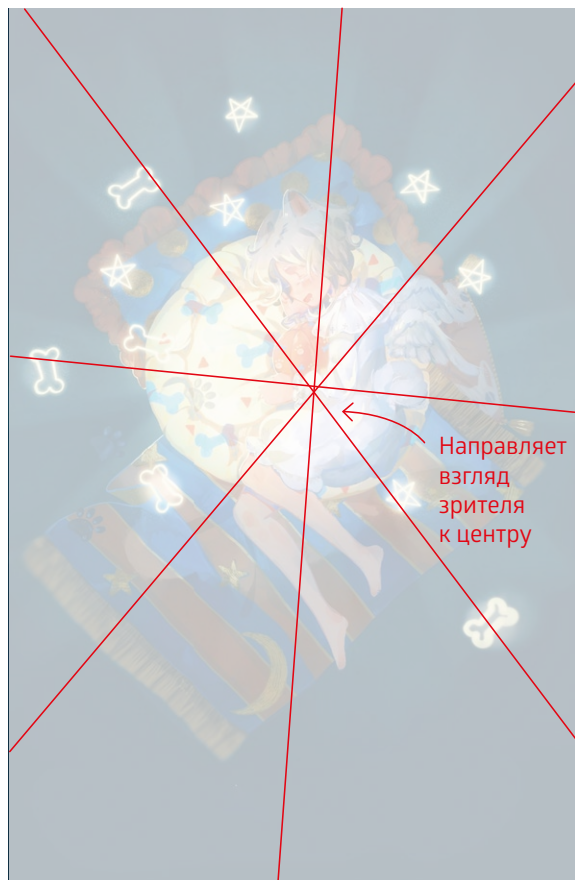
В «Тайной вечере» Леонардо да Винчи точка схода перспективы находится в центре картины, что фокусирует взгляд зрителя на Иисусе.

В «Даме, пишущей письмо, со своей служанкой» Яна Вермеера некоторые прямые линии, образованные стеной и окном слева, сходятся к одной точке, и этой точкой схода как раз является голова женщины, склонившейся над письмом.



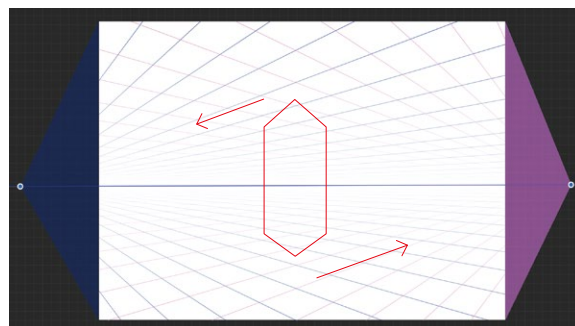
В иллюстрации принцип перспективы также может использоваться для направления взгляда зрителя. Вот, например, одна из моих работ: поскольку я хочу выделить персонажа в пятне света, я делаю

световой акцент на шаре, чтобы зритель сразу его заметил. А уже потом я наполняю рисунок небольшими элементами вокруг персонажа, чтобы сделать иллюстрацию менее пустой.



2.2.2. Перспектива с двумя точками схода

Перспектива с двумя точками схода называется еще угловой. У рисунка с таким построением есть две точки схода, и обе они располагаются на горизонтальной линии. Это помогает усилить напряжение изображения.



На следующем рисунке я хотела изобразить, как случайно встречаются герой и героиня. Я применила принцип двухточечной перспективы (перспективы с двумя точками схода), поставив в цен-

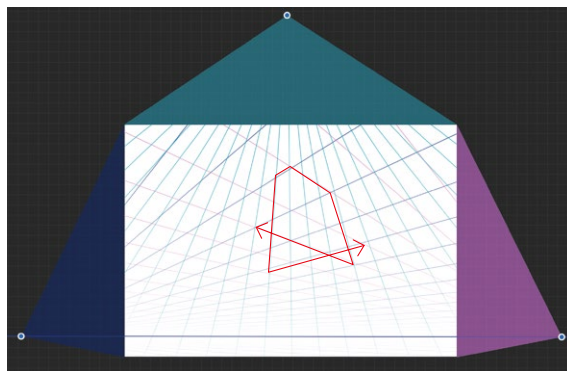
тре магазинчик; герой-волк стоит слева, а героиня-голубка — справа, поэтому зритель может сразу увидеть фигуры обоих персонажей и понять сюжетную линию иллюстрации.



2.2.3. Перспектива с тремя точками схода

Трехточечная перспектива называется еще наклонной и имеет самое сильное визуальное воздействие на зрителя среди всех перспективных форм. При построении рисунка образуются три точки схода: две по бокам, а третья «за кадром» сверху.

Такое визуальное решение дает зрителю ощущение погружения, потому что трехточечная перспектива лучше всего





соответствует тому, как люди видят предметы в реальности. На иллюстрации выше я хотела передать напряженную атмосферу сражения, и зритель может это почувствовать интуитивно благодаря трехточечной перспективе. Разместив наклоненную колонну в центре, я только усилила это напряжение.

2.2.4. Рассеянная перспектива

При построении рассеянной перспективы на картине появляется много точек для удержания внимания зрителя; их размеры и форма различны, но расположены они довольно гармонично и упорядоченно. В картине «По реке в День поминовения усопших»^{*} как раз используется метод рассеянной перспективы.



^{*} Другое название — «Праздник Цинмин на реке Бяньхэ» (清明土河图). Автор — Чжан Цзэдуань, китайский художник XII века.

Такую композицию также можно применять для рисования иллюстраций, как показано в картинках ниже: все элементы расположены параллельно, и зритель мо-

жет рассматривать рисунок слева направо или справа налево, и каждый элемент будет являться визуальной точкой.



ПОДСКАЗКА

Преимущество использования композиции с рассеянной перспективой состоит в том, что все элементы изображения одинаково заметны.



Однако у нее есть и недостаток: выделить ключевые точки схода непросто. Что делать, если мы хотим подчеркнуть несколько сложных элементов и в то же время выделить ключевой объект? Для этого можно использовать графические средства фокусировки или точки схода на заднем плане, чтобы взгляд зрителя в первую очередь цеплял главное.

2.2.5. Применяем правила перспективы на практике: рисунок «Каждый день»

Итак, я описала основные принципы работы перспективы, и сейчас мы попробуем использовать их для создания изображения. В иллюстрации мы применим принцип перспективы с тремя точками схода.





Использованные цвета:



(C:0, M:63, Y:73, K:0) (C:0, M:69, Y:47, K:0) (C:71, M:77, Y:84, K:55) (C:80, M:48, Y:22, K:0) (C:68, M:45, Y:99, K:4)

Кисти:



«Карандаш HB»



«Карандаш 6B»



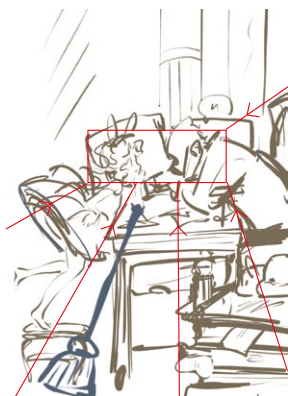
Nikko Rull



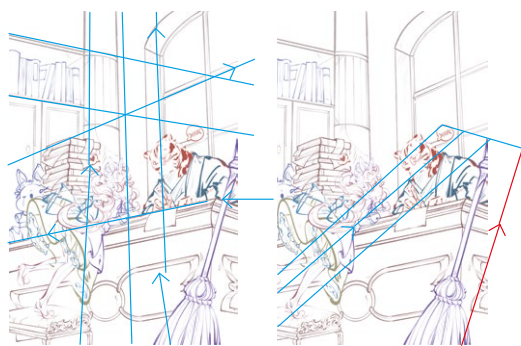
«Карандаш Narinder»



- 1 Придумываем картинку и создаем эскиз.** Сначала продумайте тему и сюжет иллюстрации. Я выбрала темой обычный учебно-рабочий день тигра, который он проводит в своем кабинете. Атмосфера должна быть уютной и приятной, поэтому я использовала теплые тона. Но в изображении персонажа я хочу передать, что он усердно учится или работает. Именно поэтому выражение его лица (мордочки) довольно серьезное, что образует резкий контраст с беззаботной героиней рядом с ним. Чтобы набросать линии, возьмем кисти «Карандаш HB» и «Карандаш 6B».



Я хотела передать контраст и драматическое напряжение, поэтому мужской персонаж — большой, сильный тигр, а героиня рядом с ним кажется очень маленькой и одета в наряд горничной. Здесь я использовала одноточечную перспективу с точкой схода в центре композиции.

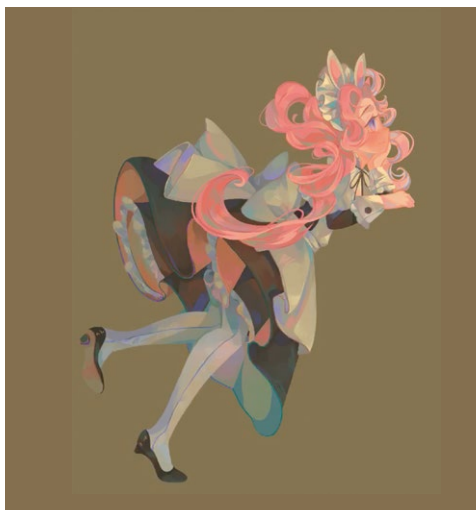


2 Продумываем композицию. Хотя выбранная на предыдущем шаге композиция поможет выделить двух главных героев, пропорционально оба персонажа выглядят похожими, что не слишком передает напряжение и драматический конфликт. В связи с этим я решила использовать трехточечную перспективу в этом рисунке. Фигура героини помогает сделать иллюстрацию более легкой, динамичной, а большой, сильный тигр за счет возвышения стола относительно героини кажется более спокойным и основательным. Линии стола, шкафов и окна добавляют героине миниатюрности, но при этом и напористости. Кроме того, композиционно персонажи находятся на одной линии, а метла в правом нижнем углу также используется как линейный элемент, чтобы зритель смог интуитивно соотнести ее с профессией героини.

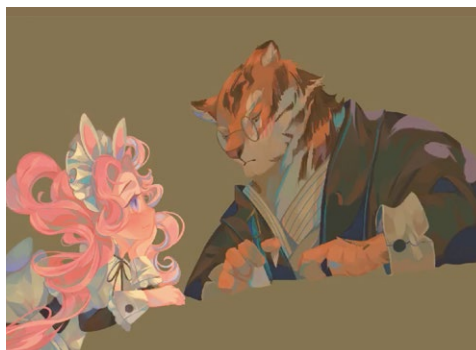
3 Закрашиваем большие объекты. Для этого используем кисть Nikko Rull и добавляем основные цвета в соответствии с придуманной атмосферой.

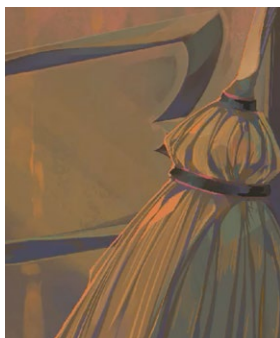
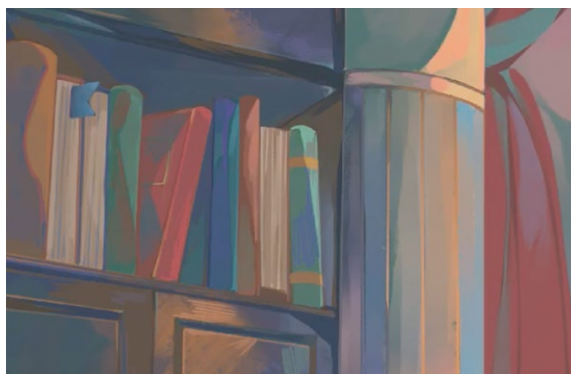


4 Прорисовываем героиню. Чтобы проработать лицо, волосы и одежду, удобно использовать кисть «Карандаш Narinder». Конечно, также нужно наложить цвета на крупные детали. Здесь фон изменен на коричневый, так как персонаж будет располагаться рядом с деревянным столом и это стоит учитывать — цвета должны сочетаться.



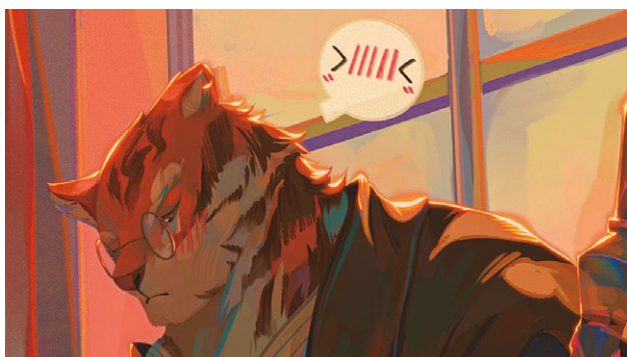
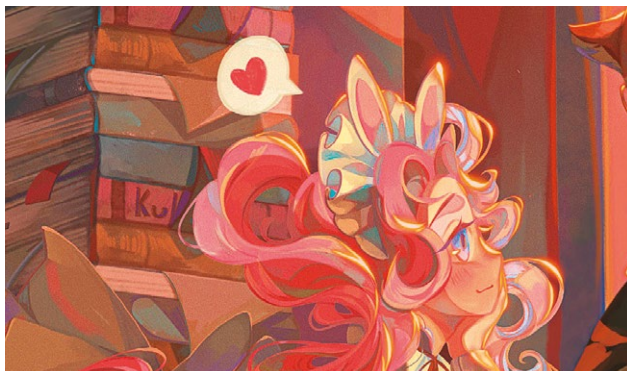
5 Прорисовываем тигра. С деталями хорошо справится кисть «Карандаш Narinder».





6 Намечаем крупные элементы. Как правило, я рисую их в следующем порядке: главные персонажи, второстепенные герои, затем передний план, задний план, свет и тень. Таким же образом можно расположить и слои — так процесс рисования будет более последовательным.

7 Прорисовываем фон. Добавляем детали в порядке, установленном на предыдущем шаге.



8 **Добавляем свет и тени.** Чтобы добавить эффект света и тени на рисунке и тем самым сделать изображение теплее, удобно использовать кисть Nikko Rull.

2.3. Композиция

Правильно выстроенная композиция способствует усилению выразительности иллюстрации, помогает сделать ее тему более отчетливой, а также позволяет зрителю с первого взгляда «считать» изображенный сюжет. Я считаю, что перспектива используется для того, чтобы помочь зрителю «войти» в рисунок, а композиция — чтобы понять его.

Разберем несколько самых распространенных видов композиции.

2.3.1. Геометрическая композиция

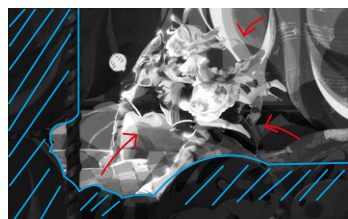
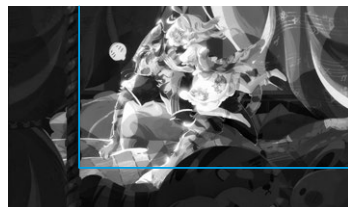
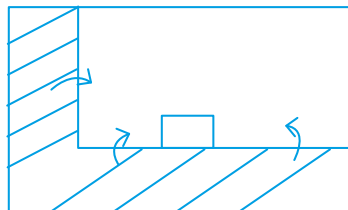
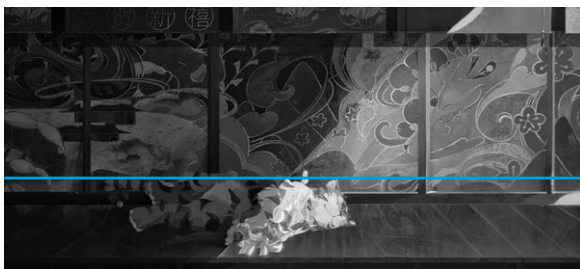
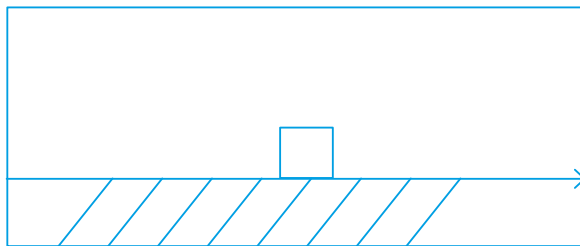
Геометрическая композиция — это организация элементов рисунка в соответствии с геометрическими формами. Элементы на таких иллюстрациях выглядят более упорядоченно. Геометрическую композицию можно разделить на три типа: параллельную, Г-образную и дугообразную.

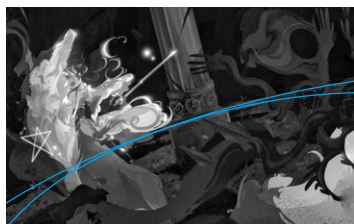
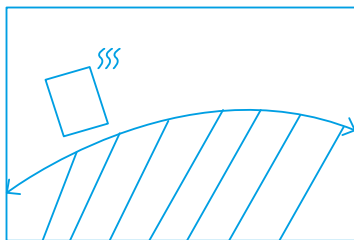
Параллельная композиция обычно делит картину на две части. Это помогает

добиться ощущения равновесия и спокойствия. Такая форма композиции часто используется для изображения водной глади или относительно мирных сцен (как на иллюстрации справа).

Под Г-образной композицией подразумевается разделение изображения на две части, одна из которых Г-образная. Это позволяет сжать площадь, занимаемую основным сюжетом, и окружить его геометрической конструкцией, словно рамкой. Такая форма композиции уводит взгляд зрителя к центру картины, создавая ощущение, что ему надо «заглянуть» внутрь.

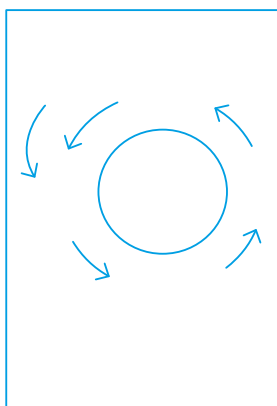
В дугообразной композиции, как ясно из названия, рисунок делит дуга. Такой тип композиции добавляет в иллюстрацию движение и подходит для изображения динамичных сюжетов, в которых нужно передать интенсивный конфликт.





2.3.2. Круговая композиция

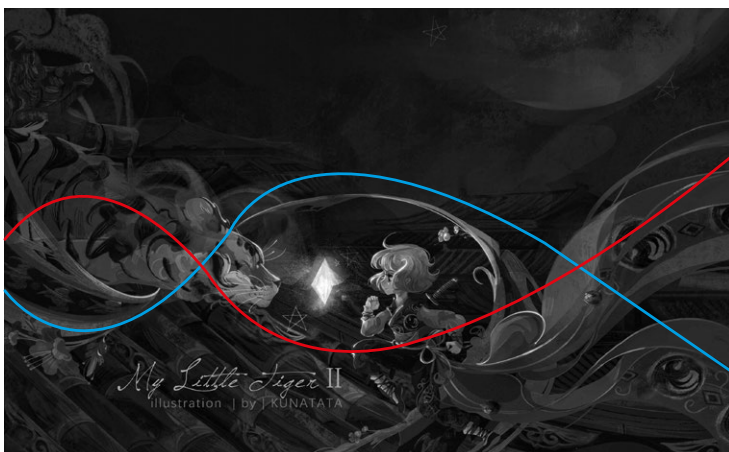
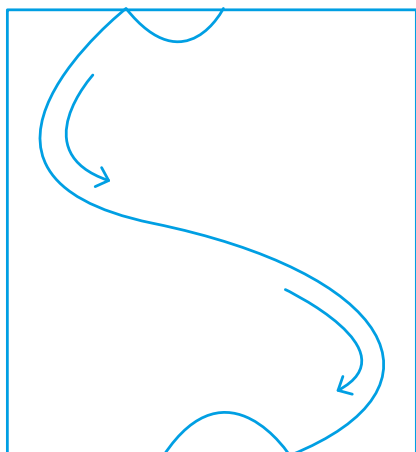
Круговая композиция означает размещение основных элементов по кругу с выделенным центром для создания оптической фокусировки посередине. Такая композиция добавляет изображению ощущение расширения вовне. Например, в иллюстрации справа круговая композиция создает еще и напряжение, и динамику. Главный герой может располагаться в центре изображения (по аналогии с Г-образной композицией), тогда взгляд зрителя будет более сфокусирован.



2.3.3. S-образная композиция

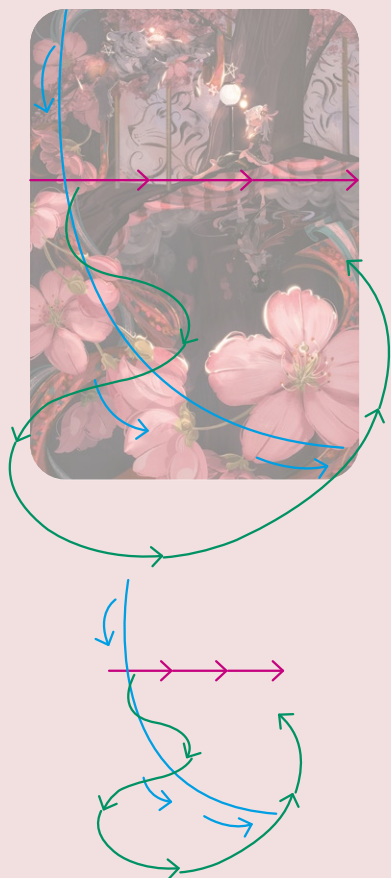
S-образная композиция — это распределение элементов изображения по S-образной кривой. Такая композиция приносит в рисунок эффект расширения, а также динамику. S-образная композиция более хаотичная по сравнению с круговой. Последняя близка к ровному кругу,

тогда как S-образная композиция не имеет определенной твердой геометрической формы, но благодаря этому рисунок становится более динамичным и «текучим». S-образная кривая помогает направлять взгляд зрителя и выразить сюжет и тему рисунка.



ПОДСКАЗКА

Мы рассмотрели некоторые часто используемые типы композиции, но это не значит, что в изображении можно использовать какой-то один из них. В иллюстрации можно сочетать разные композиционные приемы, и, хотя это сложно, изображение становится эффектнее и глубже. Рисунок ниже, например, включает несколько типов композиции: параллельную, круговую и S-образную. Фиолетовая линия на схеме горизонтально делит рисунок на две части, за счет чего девушка под деревом и ее окружение выглядят умиротворенными. Синяя линия обозначает дугообразное композиционное деление, оно визуально растягивает линию цветов и придает динамики изображению. Зеленая линия показывает S-образную композицию. В этом примере я композиционно соединяю девушку под деревом и отражение юноши в воде, тем самым создаю направление для взгляда зрителя.





2.3.4. Применяем знания о композиции на практике: рисунок «Весна»

В этом примере потренируемся сочетать несколько видов композиции в одной иллюстрации.



Использованные цвета:



(C:100, M:89, Y:55, K:26) (C:48, M:78, Y:58, K:4) (C:67, M:56, Y:100, K:17) (C:61, M:0, Y:99, K:0) (C:16, M:60, Y:63, K:0)

Кисти:



«Карандаш HB»



«Карандаш 6B»



Nikko Rull



«Рапидограф»



«Карандаш Narinder»

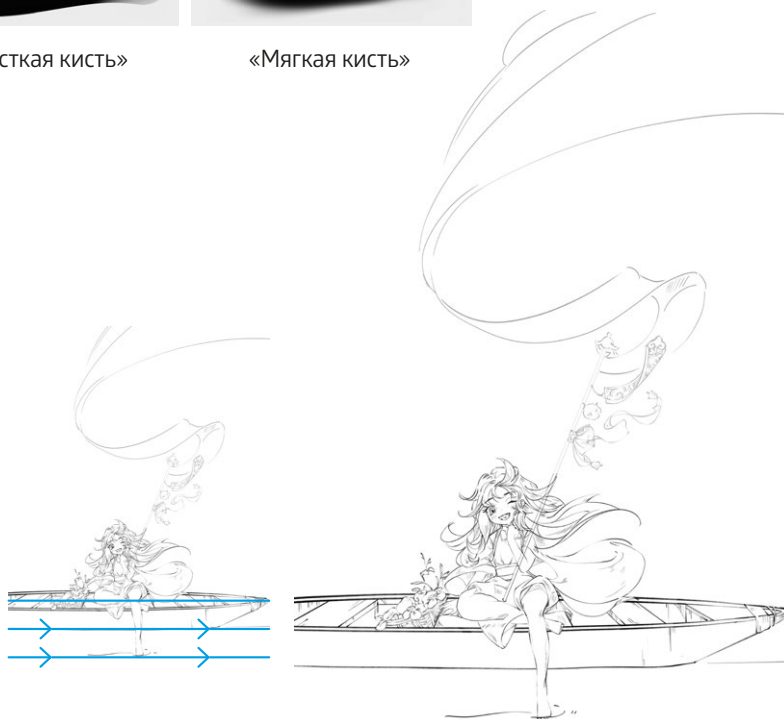


«Жесткая кисть»



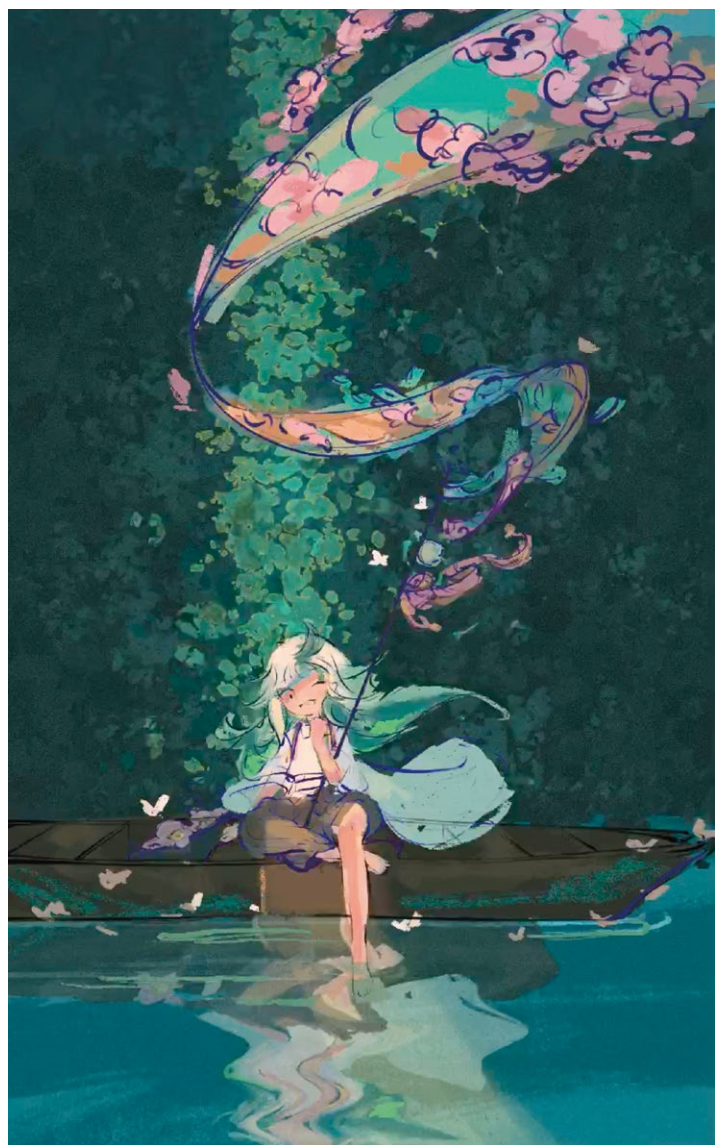
«Мягкая кисть»

1 Делаем эскиз. Для создания наброска возьмем кисти «Карандаш HB» и «Карандаш 6B». Если поместить главную героиню на горизонтальную поверхность, получится создать атмосферу спокойствия на рисунке.

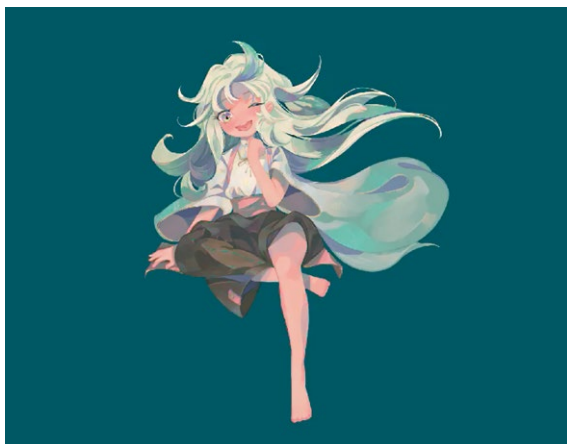




2 Добавим S-образную композицию, рисуя ленту. Изогнутая кривая поможет зрителю ощутить динамику и в то же время направит его взгляд.



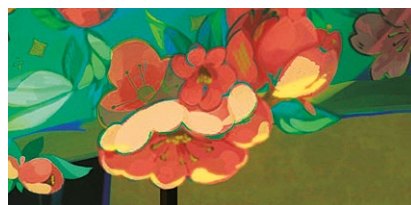
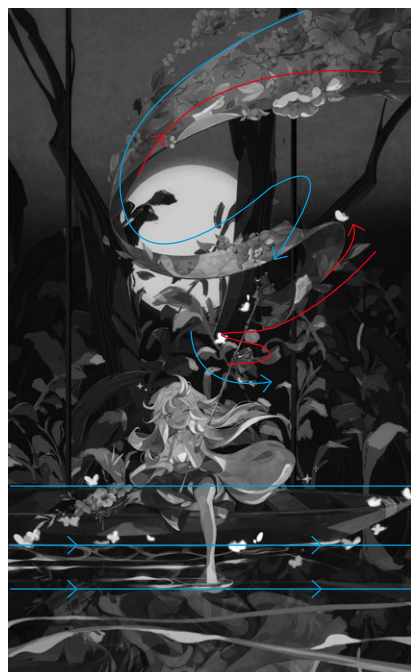
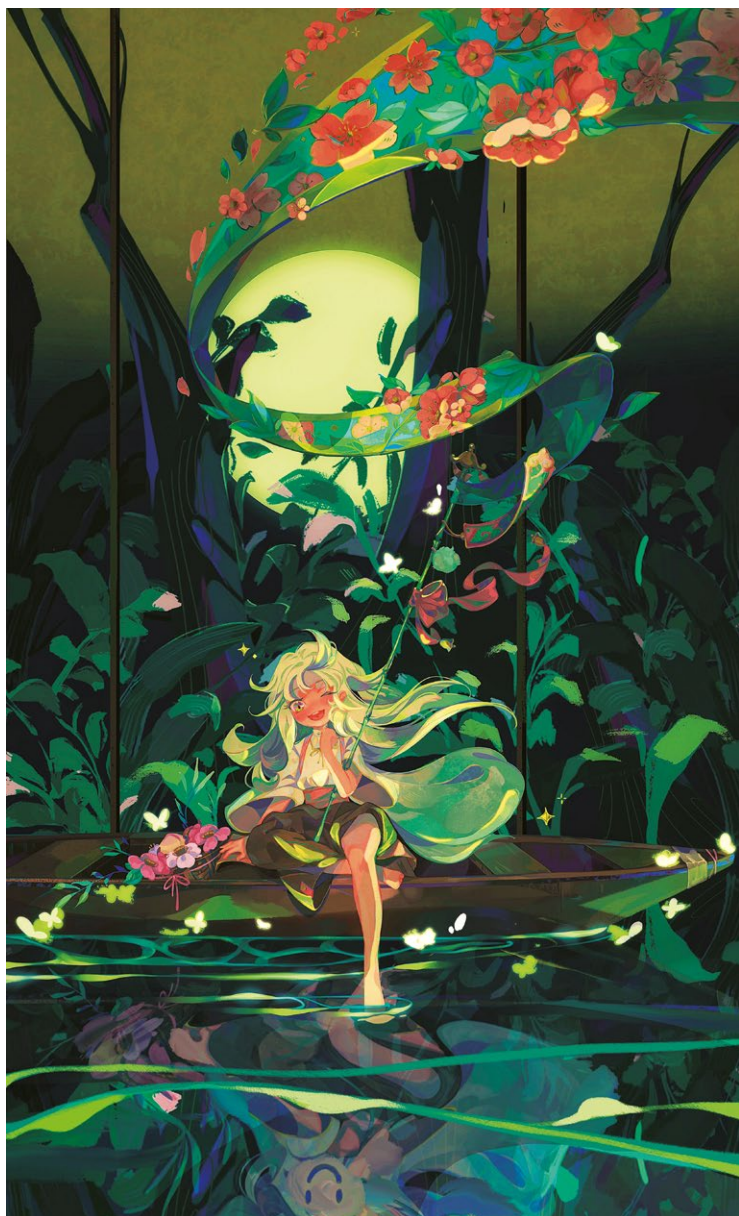
3 Накладываем основные цвета. С помощью кисти Nikko Rull закрашиваем большие пространства теми цветами, которые выразят нужное настроение и атмосферу.



4 Прорисовываем персонажа. С помощью кистей «Карандаш Narinder» и «Рапидограф» проработаем детали внешности героини, выбирая такие цвета, которые будут сочетаться с фоном.



5 Прорисовываем детали и фон. Поскольку на рисунке больше нет персонажей, осталось прорисовать другие элементы и фон в соответствии с выбранным концептом. Можно начать с бамбукового шеста в руках героини и ленты над головой — с помощью кистей «Карандаш Narinder» и «Рапидограф». Затем можно приступить к переднему и заднему планам.



6 Добавляем свет и тени. Возьмем «Мягкую кисть» и «Жесткую кисть», чтобы ввести в рисунок свет и тени, и можно завершать работу.

2.4. Как использовать точки, линии и плоскости

Точки, линии и плоскости составляют рисунок, подобно тому как прерывистые штрихи — каллиграфическое произведение, а ноты и паузы — мелодию. В иллюстрации точки, линии и плоскости являются основными художественными элементами. Разберем каждый из них.

2.4.1. Точка

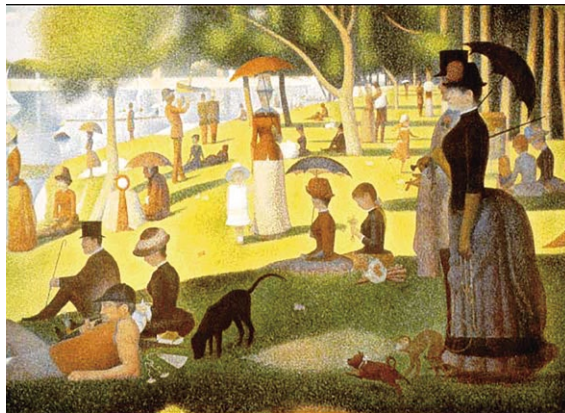
Картина ниже — это фрагмент «Жилища в горах Фучунь»* Хуана Гунвана. Благодаря этому изображению мы можем почувствовать, насколько важны точки в живописи.



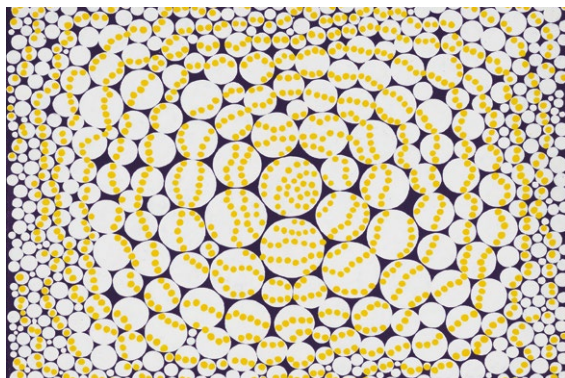
Далее представлена работа Жоржа Сёра «Воскресный день на острове Гранд-Жатт»**. Главная особенность этой картины в том, что ее поверхность состоит из множества маленьких отдельных точек самых разнообразных цветов. Художник намеренно разместил на «залитой солнцем» картине множество людей, четкое расположение их фигур, застывших то тут, то там, создает особый, красивый контраст.

* Свиток, созданный в 1348–1350 годах.

** Огромное полотно (2×3 м), созданное в 1884–1886 годах.

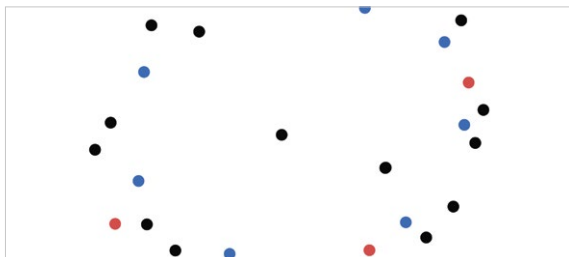
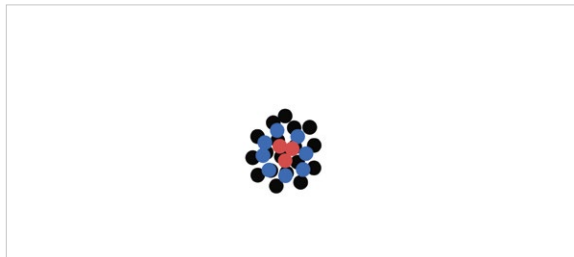


А это работа современной художницы Яёи Кусамы. Вы также можете увидеть, что всю поверхность картины покрывает множество точек.



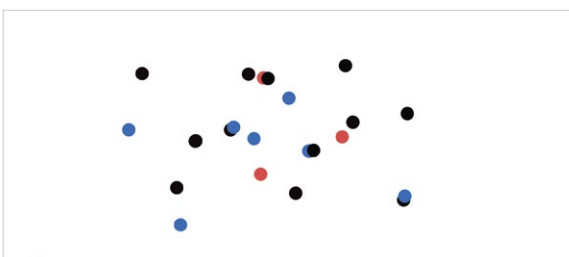
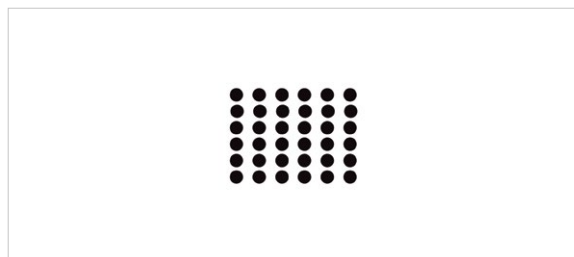
Точка — это самая маленькая единица рисунка, но в то же время она очень заметна. Разные картины создают у зрителей разные ощущения из-за различного размера, количества и расположения то-

чек. Точки, которые расположены рядом, создают впечатление сжатия или скученности, а точки, разбросанные широко, — свободы и рассеянности.



Расположение одних и тех же точек может создавать эффект единства и порядка, если они каким-то образом органи-

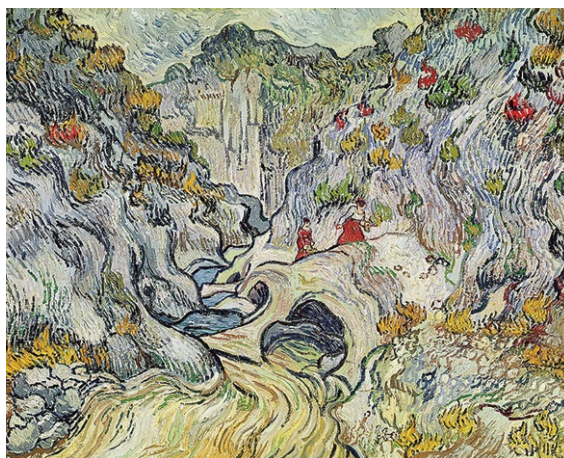
зованы, а также производить впечатление хаоса и динамики, если они разбросаны по холсту.



2.4.2. Линия

Основные линии — это прямые и кривые. Прямые создают ощущение торжественности и цельности, а ритмичность и плавность изгибов усиливают живость и ощущение динамики в картине. Линии не только передают определенные эмоции, но и делят рисунок на части.

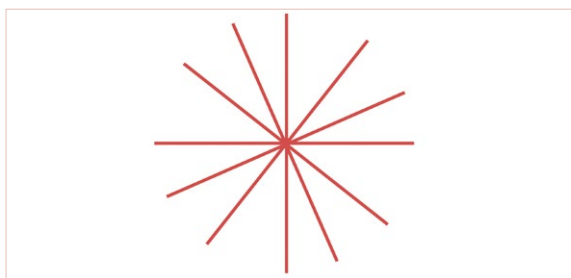
Справа представлена работа Ван Гога*, кривые линии придают картине жизненную силу и энергичность.



* Картина называется «Дорога через ущелье», написана она была в 1889 году.

А в следующей работе, Василия Кандинского*, прямые линии используются для создания движения, при этом их длина и соотношение рождает эффект растяжения элементов.

Таким образом, линии, исходящие из одной центральной точки, создают у зрителя ощущение направленного движения, а разбросанные линии разделяют рисунок на области разной визуальной значимости.



Кривые передают ощущение текучести и динамичности, в то время как зигзагообразные линии вызывают у людей напряжение и беспокойство.



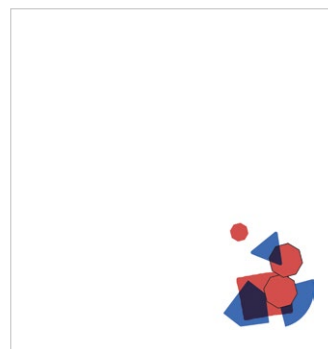
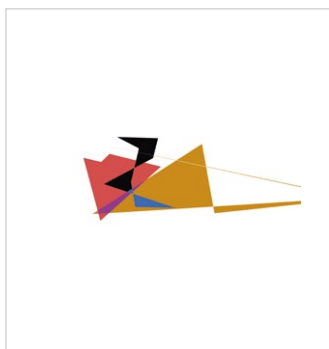
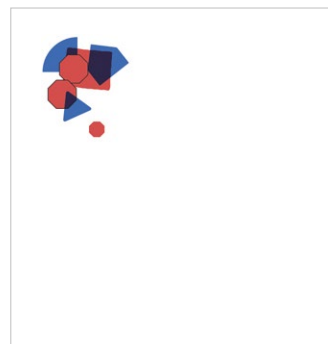
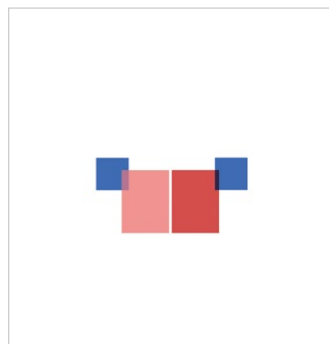
2.4.3. Плоскость

Использование линий и распределение цветов создают разные плоскости; таким же эффектом обладает и скопление точек. Любое изображение в основном состоит из различных плоскостей, и изменение их размера, формы и положения порождает разные визуальные эффекты, а также

играет важную роль в создании композиции картины.

В представленной далее работе Кандинского видна игра с плоскостями. Он много размышлял о том, как плоскости неодинаковых размеров на картине могут направлять взгляд зрителя и выделять

* Картина называется «Диагональ», написана она в 1930 году.



более и менее значимые с точки зрения визуальной ценности элементы.

Правильной формы плоскости воспринимаются как простые и упорядоченные визуальные элементы, в то время как объекты с неровными гранями ощущаются как усложненные, хаотичные и громоздкие. Плоскости занимают больше места, чем точки и линии, поэтому то, какого эффекта вы хотите добиться от иллюстрации — спокойствия или хаоса, — во многом зависит от выбранной вами формы плоскостей.

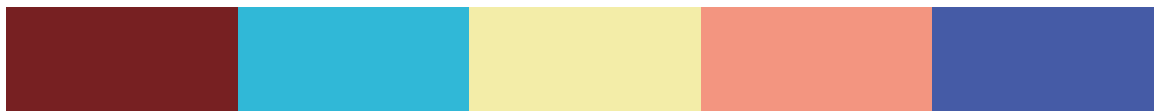
Расположение плоскостей на рисунке также создает совершенно различный зрительный эффект. Если все объекты находятся в верхней части изображения, то это дарит ощущение расслабленности и открытости. Если все объекты расположены внизу холста, это утяжеляет изображение. Если количество плоскостей на иллюстрации слишком велико, зрителя даже может охватить отчаяние.

2.4.4. Применяем знания о точках, линиях и плоскостях на практике: рисунок «Вечеринка»

В этом примере мы будем разбирать рисунок с девочкой, которая празднует свой день рождения. Мы попробуем потренироваться в комплексном применении знаний о точках, линиях и плоскостях.



Использованные цвета:



(C:50, M:100, Y:91, K:27) (C:69, M:2, Y:14, K:0) (C:8, M:2, Y:44, K:0) (C:0, M:52, Y:46, K:0) (C:82, M:66, Y:0, K:0)

Кисти:



«Карандаш НВ»

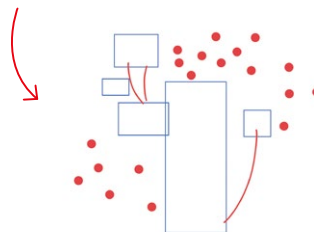
«Карандаш 6В»

«Рапидограф»

«Карандаш Narinder»

1 Продумываем композицию рисунка. Тема иллюстрации — празднование дня рождения, главные герои — девочка и тигренок, второстепенные элементы — торт, колпак, воздушные шарик и разноцветные конфетти. Девочка, тигренок и воздушные шарик на картинке — это «плоскости», ниточки шариков — «линии», а разлетевшиеся цветные конфетти — это «точки».

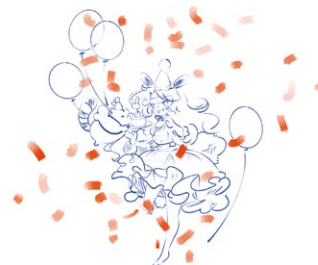
Если распределить точки, то изображение будет выглядеть насыщеннее, к тому же с их помощью можно создать связь между линиями и плоскостями.

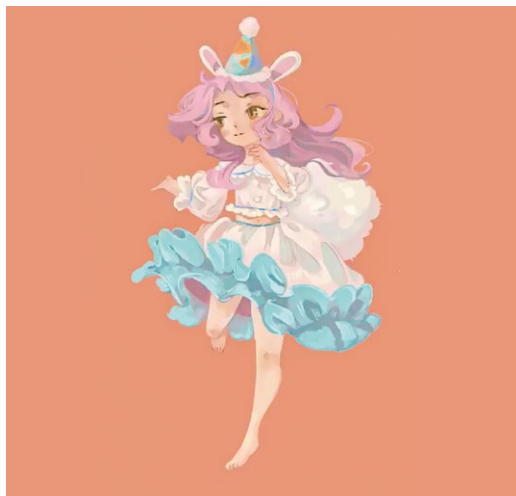


2 Определяем положение на холсте каждого элемента. После обязательно нужно проверить, чтобы все элементы сочетались друг с другом.

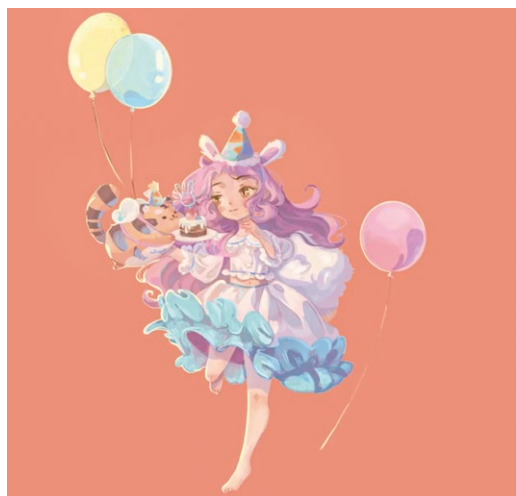


3 Делаем линейный набросок. На этом этапе можно добавить много гибких линий, чтобы поза героини выглядела динамичной. Основной кистью используем «Карандаш НВ». Для создания легких штрихов, которые потом станут конфетти, подойдет кисть «Карандаш 6В», с ней точечные элементы будут более заметными на рисунке.





4 Прорисовываем главную героиню. Кистями «Рапидограф» и «Карандаш Narinder» можно проработать все детали. Чтобы создать нежный и воздушный образ девочки, в качестве фона лучше взять мягкий оттенок, например персиковый.



5 Прорисовываем второстепенные элементы. Используем кисти «Рапидограф» и «Карандаш Narinder», чтобы проработать изображение тигренка и воздушные шары на веревочках. Теперь для создания более праздничной атмосферы фон можно сменить на темно-красный, при этом не забудьте проверить, что все цвета в рисунке гармонично сочетаются.



6 Добавляем детали. Можно нарисовать тень героини и улыбку на лице, чтобы она выглядела еще более счастливой.



2.5. Как подбирать цвета

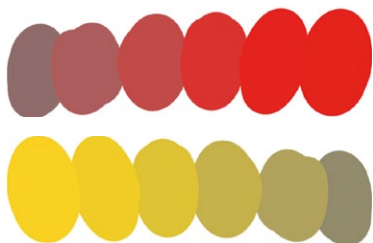
Цвета делятся на ахроматические и хроматические, последние имеют три свойства: тон, яркость и насыщенность. Ахроматические цвета — это черный, белый и серый. На палитре «классического» режима Procreate (рисунок справа) вы можете увидеть разделение цветов: область А — это ахроматические тона, а область В — это цветовая гамма.

На панели регулировки цвета можно: 1 — настроить цветовой тон, 2 — настроить насыщенность и 3 — настроить яркость.

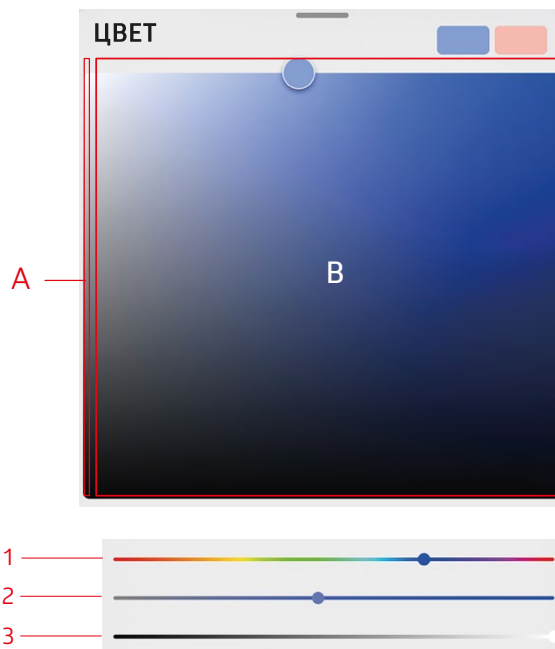
Цветовой тон — это свойство цвета. На изображении ниже показаны цвета с одинаковой яркостью и насыщенностью, но разными тонами.



Насыщенность определяет, насколько красочным будет цвет. На изображении ниже показано поэтапное изменение насыщенности красного и желтого цветов.



Яркость — это светлость и темнота цвета. Правильное расположение цветовых плоскостей разной яркости на рисунке



тоже помогает выразить его тему. Если небо будет иметь меньшую яркость, чем земля, то это погрузит зрителя в уныние. А если небо будет светлее земли, это подарит ощущение ясного, погожего денька. На изображении ниже показано, как меняется цвет, если смешать его с черным и белым ахроматическими.



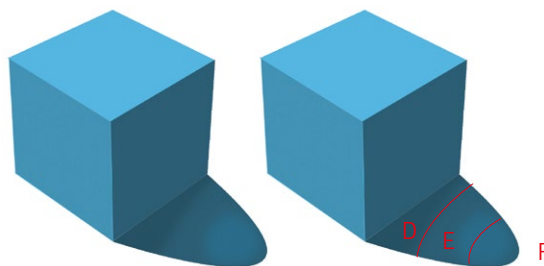
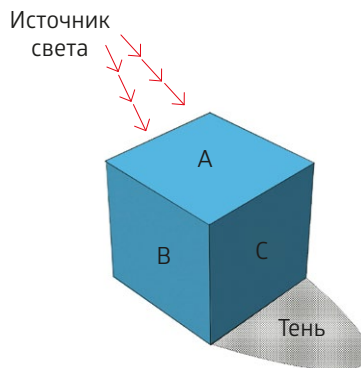
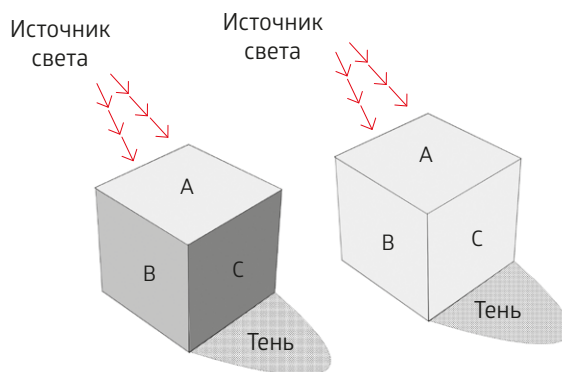
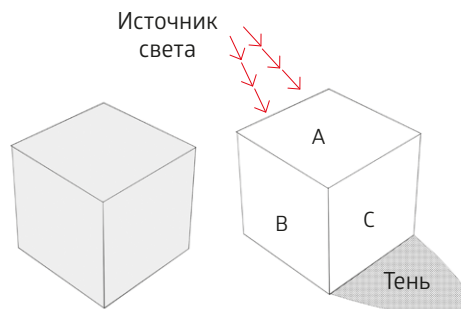
2.5.1. Цвет локальный и фоновый

С помощью «света» на элементе рисунка можно изобразить плоскости его собственного цвета, света и тени, а также окружающих цветов. Возьмем в качестве примера куб и «установим» источник света в верхнем левом углу. Свет будет влиять на цвет куба и его поверхностей (А, В и С), а его тень будет иметь разные оттенки.

Чтобы было проще разобраться, сначала предположим, что куб одноцветный и цвета трех граней А, В и С одинаковы. Однако из-за источника света самой яркой будет сторона А, второй по яркости — сторона В, а самой темной — сторона С. Исходя из этого, куб мы будем закрашивать следующим образом: самый яркий оттенок цвета — на стороне А, локальный (то есть собственный цвет предмета) — на стороне В, и темный оттенок цвета — на стороне С. В процессе рисования таким образом можно разложить цвета всех предметов.

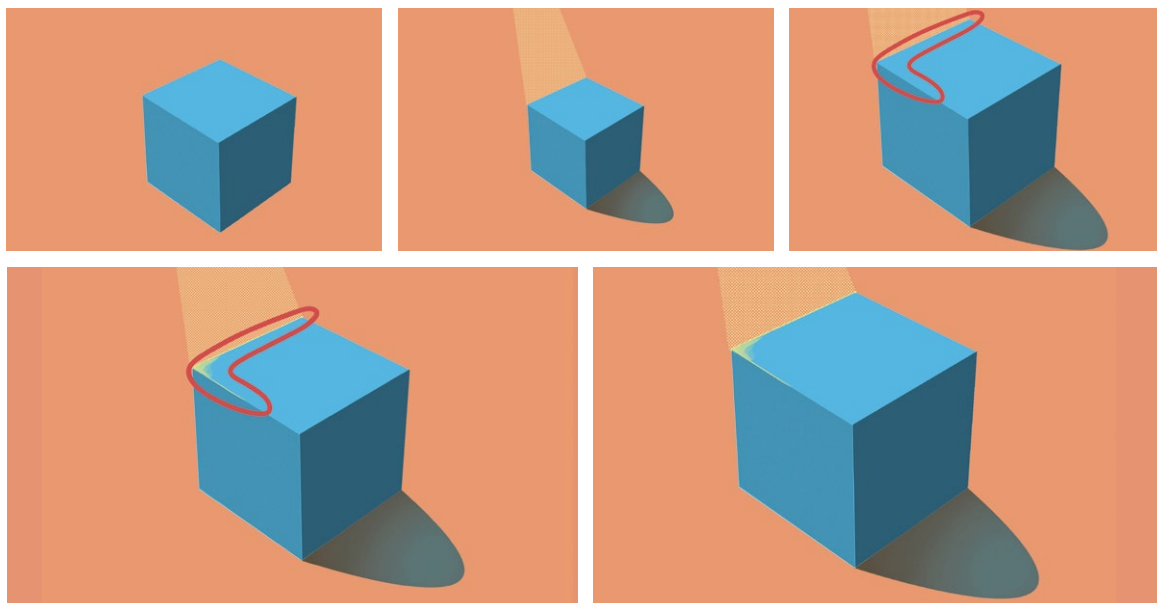
Добавляя элементу иллюстрации цвет, важно передавать его, учитывая соотношение света и тени.

Если внимательно посмотреть на рисунки куба в цвете, можно заметить, что яркость и насыщенность цвета падающей от него тени тоже отличается от цвета его плоскостей. Условно разделим тень на три области: D, E и F. Область D находится ближе всего к кубу и имеет наименьшую яркость, область E располагается посередине и по оттенку будет совпадать с темной стороной куба, а по яркости похожа на нее. Часть F дальше всего от куба, поэтому яркость у нее будет чуть выше, но не ярче темной стороны куба.



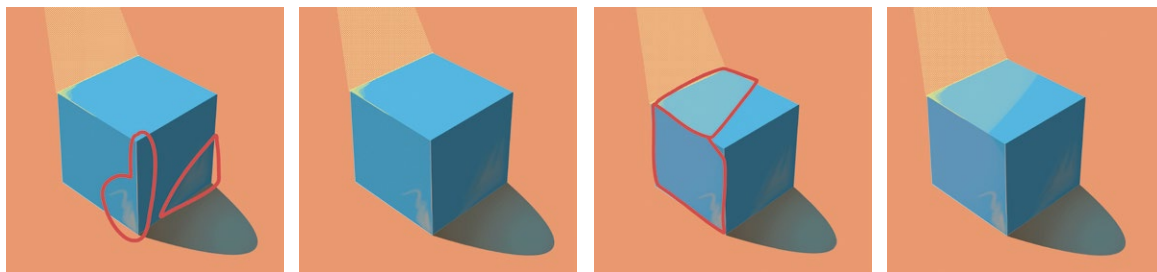
Итак, мы разобрали цветовое соотношение локального цвета объекта, его светлого и темного оттенков, а также цвета падающей от него тени. Далее мы добавим фоновый цвет. Фоновый цвет — это оттенок окружающей среды, в которой находится объект. Поскольку и среда, и объект, который мы рисуем, имеют свой цвет, фоновый цвет (цвет среды) тоже будет влиять на изображаемый элемент.

Продолжим разбираться на примере куба. Предположим, что цвет среды оранжевый, а цвет источника света — светло-желтый. В соответствии с расположением источника света мы добавим его цвет в цвет куба и его тени. Освещенная сторона куба будет иметь цвет, сочетающий фоновый и локальные цвета.



Поскольку фон оранжевый, необходимо добавить оранжевый цвет на темные плоскости куба. Чтобы нанести на локальный цвет куба цвет фона, лучше исполь-

зовать большие мазки, при этом давать цветам смешиваться. Важно не делать резкие переходы, чтобы оттенки не казались слишком явными.



Подведем итоги последовательности добавления локальных, светлых, темных и окружающих оттенков цвета к объектам:



2.5.2. Цвета и атмосфера

В природе существует много самых разных оттенков, и люди испытывают, глядя на них, разные эмоции. Давайте проанализируем психологические ощущения, которые вызывают разные цвета.

Белый

Белый цвет всегда про надежду, красоту и чистоту. На рисунке справа девушка одета в белое, и это воспринимается зрителем как образ невинной красоты и ассоциативно связывается с чувством надежды.





Розовый

Розовый добавляет нежности, очарования и загадочности. Некоторые цветы, например сакура или шиповник, розовые, поэтому, когда люди представляют розовый цвет, они вспоминают о цветочном аромате. Конечно, если розовый слишком яркий, он может сделать изображение скорее загадочным, чем нежным. Например, в иллюстрации сверху много розовых оттенков, но они не оставляют ощущения аромата цветов или ванильности, а подчеркивают таинственность сюжета.

Оранжевый

Оранжевый воспринимается как цвет энергии, бодрости и радости. Это очень теплый цвет, напоминающий о фруктовом аромате и ярком солнце. В работе справа для создания нужной атмосферы я использо-



вала разные оттенки оранжевого: светло-оранжевый солнечный свет, апельсиновый оттенок одежды девочки и рыжий тигренок — все вместе образуют теплую и уютную картинку.

Красный

Красный привносит атмосферу праздника, волнения и радости. В Китае существует легенда о том, что Лунный старец дарит влюбленным красные нити, связывающие их друг с другом, поэтому красный цвет также может олицетворять любовь и брак. В представленной иллюстрации справа использовано много оттенков красного, чтобы передать радость, смешанную с чувством замирающего от волнения сердца.

Коричневый

Коричневый цвет может успокаивать, и чем больше в картине коричневого, тем умиротвореннее зритель будет чувствовать себя. Если в вашем рисунке не хватает нейтральных оттенков, попробуйте добавить немного коричневых элементов. В работе ниже основной цвет марионетки — коричневый, полог раскрашен в коричневато-темно-желтые оттенки, а волосы главной



героини — рыжевато-каштановые. Хотя в иллюстрации много мелких элементов, она не создает ощущение хаоса и больше похожа на старую добрую сказку.





Желтый

Желтый создает эффект расслабленности и радости и в то же время символизирует чудо. Если вы хотите выделить элемент на картинке или передать ощущение, будто светит солнце, выбирайте желтый цвет. В представленной работе больше всего бросаются в глаза желтый фон и луч золотого солнечного света. Волосы героини светло-желтые, тигренок — оранжевый, а одежда под влиянием цвета окружающей среды тоже становится светло-желтой. От картины веет теплотой и спокойствием.

Зеленый

Зеленый — это символ жизни, олицетворяющий свободу, жизненную силу и таинство природы. В работе «Весна» для создания таинственной и притягательной атмосферы природы я использовала оттенки зеленого: ярко-зеленая луна и ее отражение на поверхности воды, серо-зеленый фоновый цвет, коричнево-зеленый в одежде героини и зеленые листья на заднем плане.



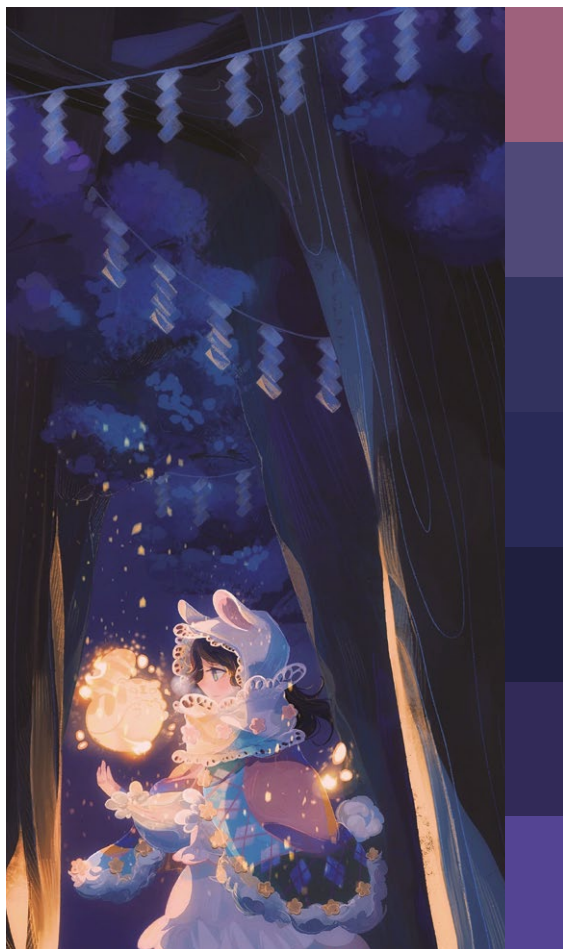


Синий

Синий отвечает за ощущение ясности, спокойствия и некоторой торжественности. Ясное небо ярко-синего цвета, ночное небо темно-синего цвета, и поверхность воды тоже синего оттенка. Представленная работа «Спокойной ночи» подчеркивает тишину и нежность момента, и для создания этой атмосферы используются разные оттенки синего. Лунный свет сине-белый, а тени темно-синие. Под влиянием цвета окружающей среды одежда также становится синеватой.

Фиолетовый

Фиолетовый заставляет задуматься о мечтах и тайнах. В древности фиолетовый был символом благородства и власти. В работе справа — ночная сцена, в которую я хотела добавить теплые тона, поэтому листья деревьев и одежда девочки — в теплом фиолетовом оттенке. В итоге иллюстрация получилась таинственной, тихой и нежной.



Серый

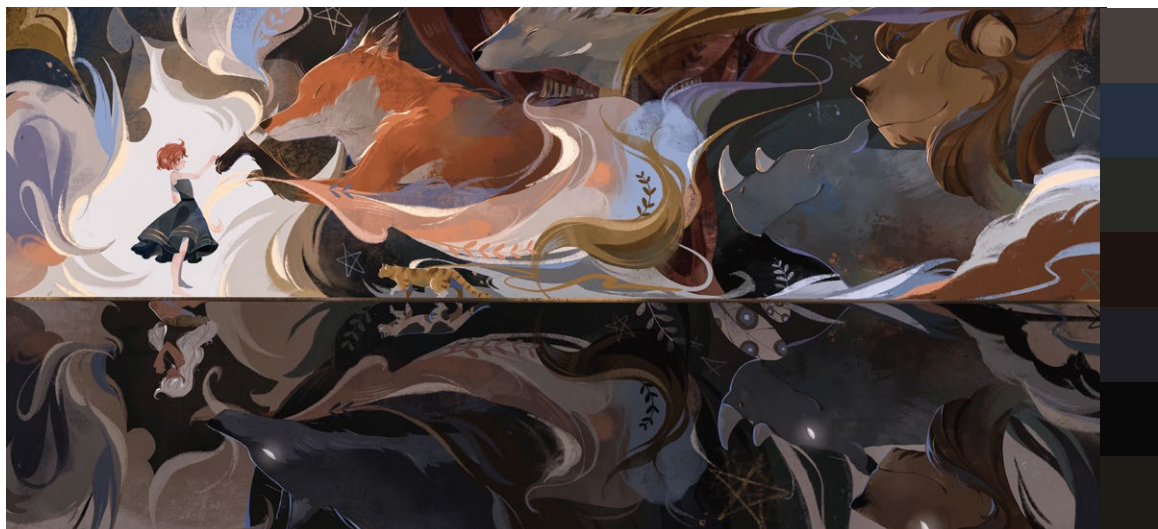
Серый — это цвет элегантности, но еще и мрака, и равнодушия. В сером множество оттенков, поэтому даже незначительные изменения в теплоте и яркости приводят к большим изменениям его восприятия. В работе справа я использовала различные оттенки серого: место, куда падает солнечный свет, окрашено теплым оттенком серого, а снег и стволы деревьев на заднем плане имеют холодный оттенок. Цветовая насыщенность этого рисунка довольно низкая, что отражает подавленное настроение персонажей картины.

Черный

Черный — это цвет благородства и спокойствия. Это уникальный цвет. В некоторых традиционных пьесах костюмы злодеев всегда черные, а положительных героев — белые. В иллюстрациях обычно используется черный для того, чтобы оттенить другие цвета. В своей иллюстрации я хотела передать мысль о том, что у всего живого есть душа, и в этом мне помог черный цвет. Верхняя часть показывает,



как существа помогают друг другу, а нижняя — как все сущее в итоге приходит к концу. Черный цвет в этом рисунке помогает создать загадочную, немного грустную атмосферу.



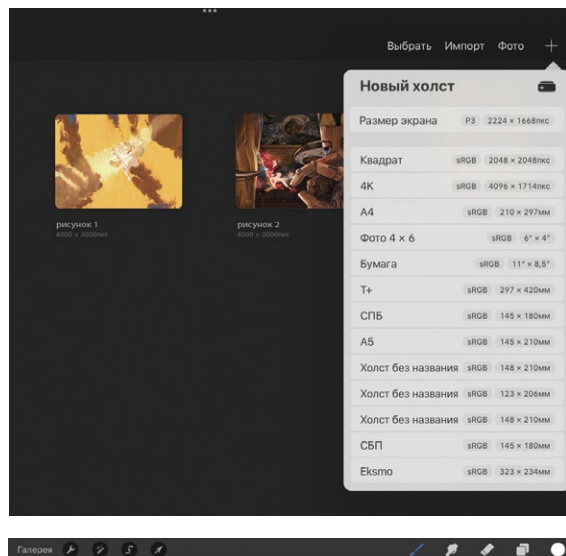
2.5.3. Часто используемые цвета

Теперь, когда мы разобрались с цветами и эмоциями, которые они могут вызывать, необходимо освоить базовые знания о палитрах. При создании иллюстраций необязательно использовать один цвет. Напротив, при рисовании красным неизбежно добавление холодных оттенков, а при использовании темных тонов можно добавлять светлые оттенки.

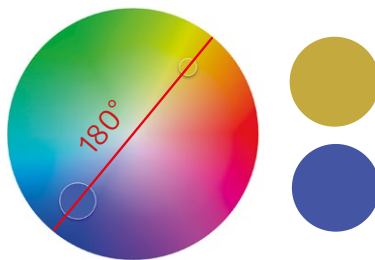
Разберем на примерах. При запуске программы Procreate нажмем кнопку «+» в правом верхнем углу, чтобы создать новый холст, настроим размер экрана и создадим таким образом чистый лист.

Круглая кнопка в правом верхнем углу экрана переведет нас в панель цветов. Выберем панель «Гармония». На экране появится изображение цветной палитры, как на рисунке ниже.

На экране палитры воспользуемся кнопкой «Дополнительные»: выпадет список с методами подбора цветов — «Дополнительные», «Разбитое дополнение», «Аналогичные», «Триада» и «Тетрада».



Вариант «Дополнительные» подсказывает выбор двух цветов, которые, соединяясь на цветовом круге, образуют угол в 180°. Соединение дополнительных цветов в рамках иллюстрации помогает создать сильный образ и подчеркнуть тему изображения.





Например, в одной из своих иллюстраций я использовала сочетание оранжевого и синего: этот цветовой контраст помог мне выделить лису, не приглушая при этом главного героя. Кроме того, синий цвет добавляет нежности и спокойствия сюжету картинки.

Правильное использование следующего метода — «Разбитого дополнения» — помогает подчеркнуть атмосферу иллюстрации и добавить в нее мягкости. Три цвета, подобранные по этому методу, как, например, на следующей палитре, дополняют друг

друга и создают органичную цветовую систему. Хотя эти цвета очень разные, в иллюстрации они гармонично сочетаются.

«Разбитое дополнение» позволяет выбрать удачно сочетающиеся дополнительные и близкие (аналогичные) цвета.

Близкие (аналогичные) цвета представляют собой похожие оттенки, на палитре они расположены рядом.

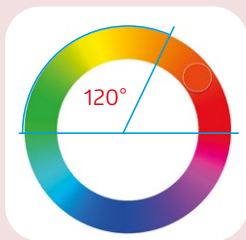
Опция «Аналогичные» из списка параметров на палитре позволяет выбирать любые три соседних (близких, аналогичных) цвета на цветовом круге в пределах угла в 90° , три



оттенка одного цвета или сочетание этих вариантов. Например, ярко-красный, красный, оранжево-красный, апельсиновый, желтый, желто-зеленый, зеленый, синий, сине-фиолетовый, фиолетовый и так далее. Изображения, в которых используются близкие оттенки, выглядят более цельными.

Правильное использование близких, аналогичных цветов передает гармоничную и умиротворенную атмосферу иллюстрации. Например, в уже известной вам работе я использовала три аналогичных составляющих: теплый синий, холодный синий и светло-фиолетовый. Это дает эффект погружения зрителя в сюжет иллюстрации — время спокойной, мирной ночи.



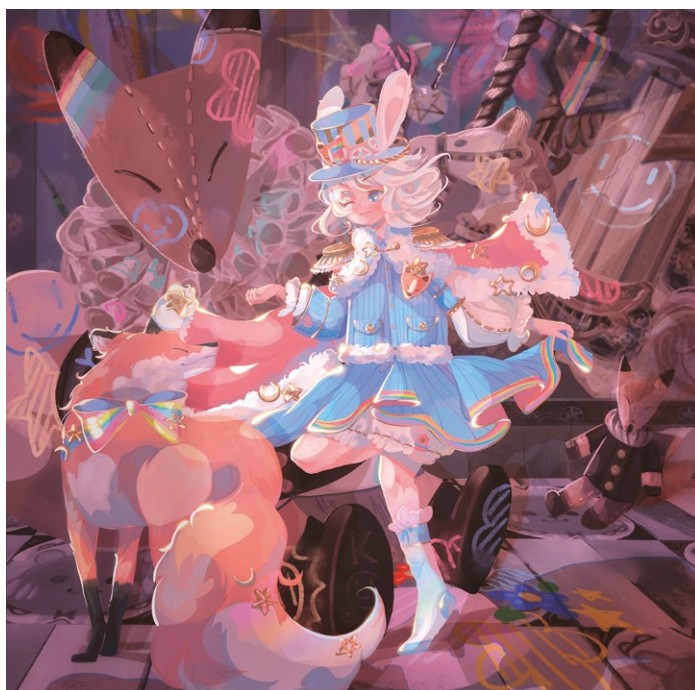
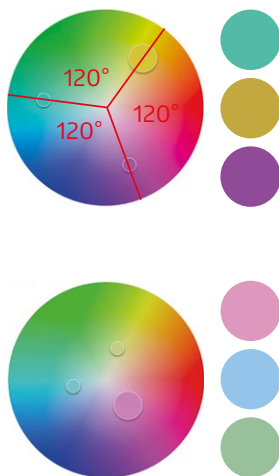


ПОДСКАЗКА

Цвета в пределах угла 120–180° на цветовом круге можно назвать контрастными. Чем угол больше, тем выше контраст. Если же расстояние между цветами на цветовом круге 180° и больше, они являются дополнительными друг для друга.

Следующий метод подбора цветов — «Триада» — представляет деление цветового круга на три области с углом между ними 120°. Если использовать только два цвета из «Триады», то это создаст сильный контраст и даже визуальный конфликт у зрителя. Но поскольку их три, они уравновешивают друг друга и не так резко контрастируют, как, например, дополнительные цвета.

Правильное использование метода подбора цветов «Триада» усиливает ощущение сказочной, волшебной атмосферы, изображенной на картинке. Розовый, небесно-голубой и серо-зеленый в моей иллюстрации сами по себе не очень связаны, но в изображении они отлично выделяют персонажа.



Метод сопоставления цветов «Тетрада» — это использование четырех оттенков, находящихся относительно недалеко друг от друга. Этот способ довольно смелый: вы используете оттенки не от концов, а ближе к центру круга. Как правило, «Тетраду» применяют в ярких современных иллюстрациях.

Правильное использование «Тетрады» делает иллюстрацию насыщенной. Я в своей картинке использовала ярко-синий и ярко-желтый, чтобы передать солнечный свет, чистый розовый — для лепестков цветов и ярко-зеленый — для травы. Такая цветовая комбинация погружает зрителя в свежесть летнего дня.

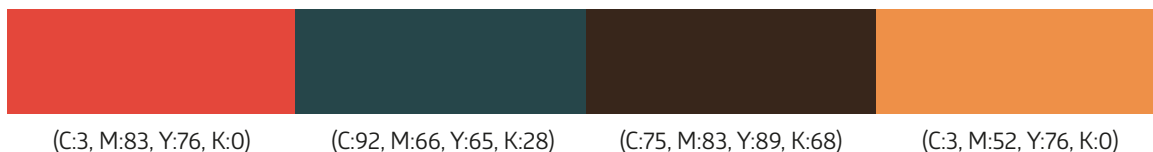


2.5.4. Применяем знания о цветах на практике: рисунок «Огонь»

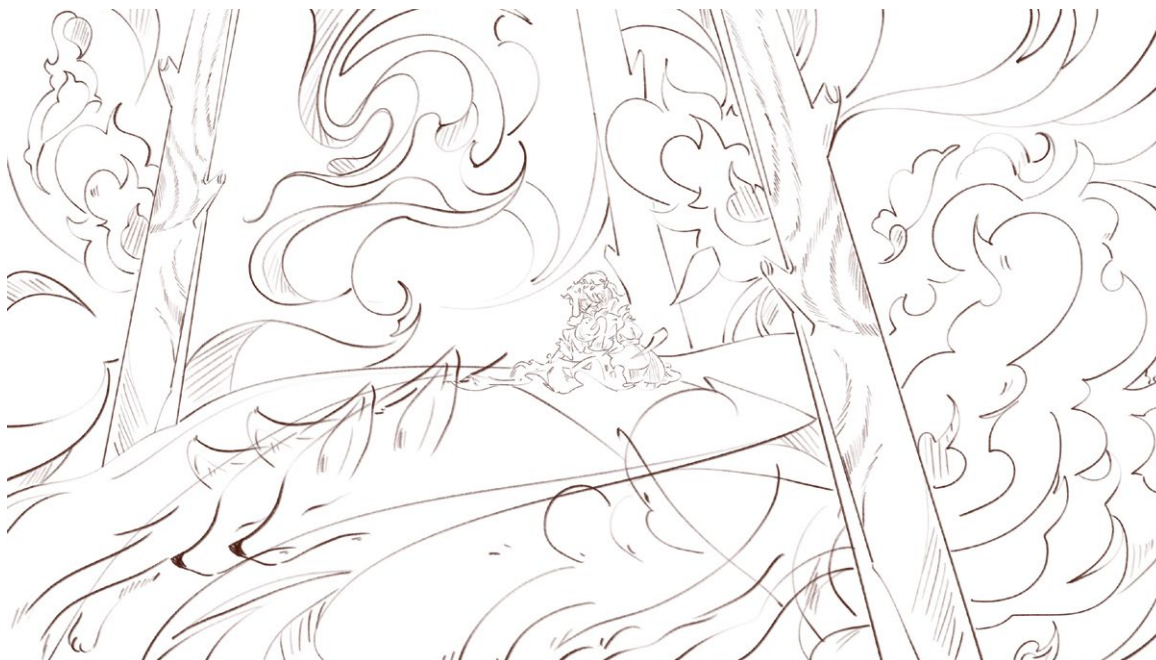
Далее давайте рассмотрим, как использовать цвета для выражения эмоций и сюжета иллюстрации. В качестве примера возьмем боевую сцену, основным цветом

которой является красный. В контексте темы иллюстрации у зрителя он будет вызывать ощущение разрушительности и могущества стихии.

Использованные цвета:

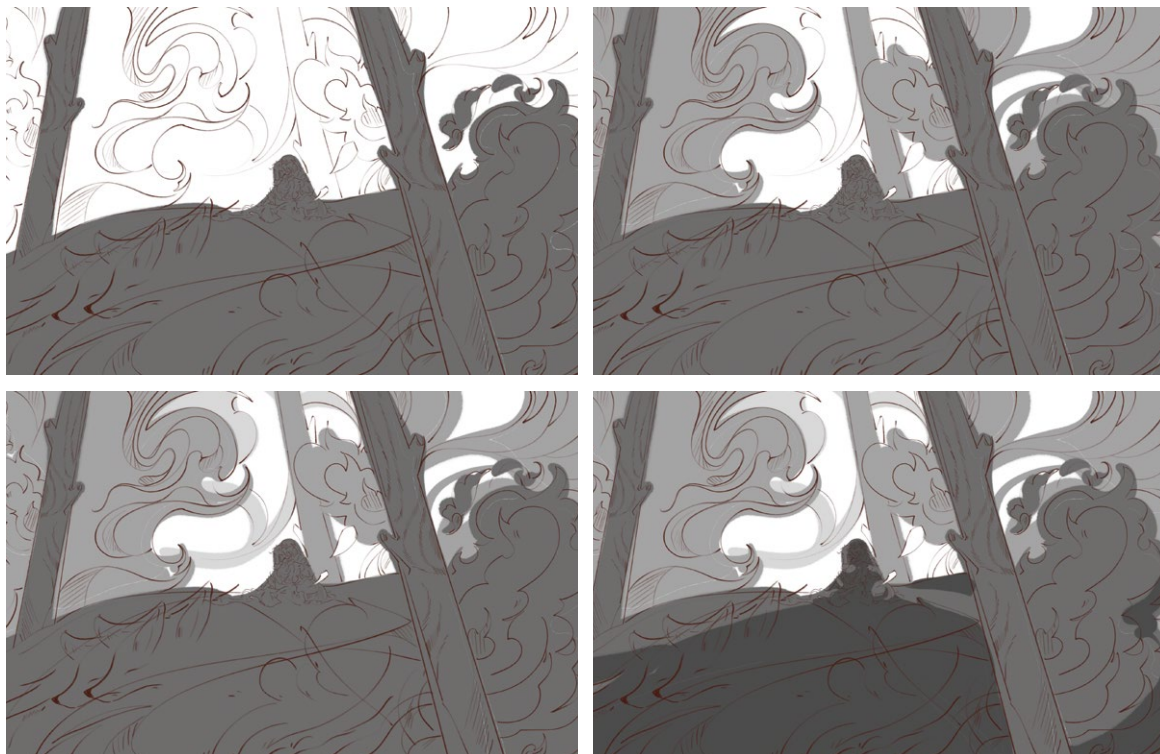


Кисти:

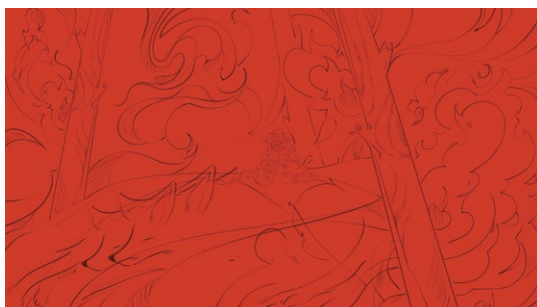
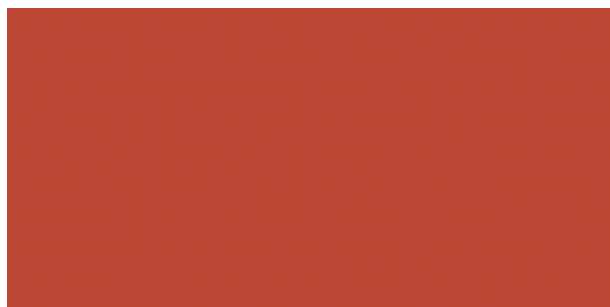


- 1 Продумываем сюжет и рисуем эскиз.** Я хотела изобразить сцену мощного пожара, поэтому в иллюстрации должен быть открытый огонь. Я задумала, что главный герой плачет от потери своей возлюбленной, а его одежда местами сгорела.

Лиса умерла, поэтому я изображаю ее темными цветами, что сделает ее силуэт как бы призрачным. На данном этапе я рекомендую использовать кисть «Карандаш НВ», это хороший способ симитировать эффект скетчинга на бумаге.



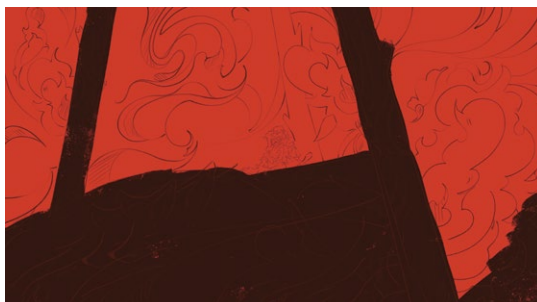
2 Проанализируем рисунок, выделим светлые и темные места. После создания линейного наброска нужно продумать будущую цветовую композицию. Чтобы подчеркнуть сильные эмоции главного персонажа, поместим его на свет. Передние планы будут темнее по оттенку, а задние — светлее. На этом этапе удобно использовать кисть «Рапидограф», ведь сейчас не нужно прорисовывать детали. Темно-серым наметим крупный план: там будут персонажи, земля, где они сидят, и стволы деревьев вокруг. Чуть более светло-серым отмечаем задний план, на котором в основном будут огонь и дым. Поскольку передний план является ключевой сценой рисунка, использование только одного оттенка сделает его слишком плоским, поэтому цвета персонажа и лисы должны быть разбиты на тона, чтобы обогатить изображение.



Общий цвет стволов деревьев

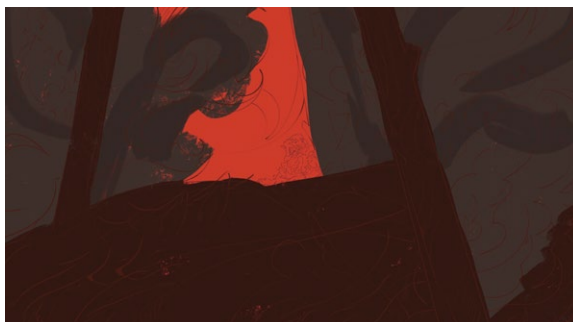
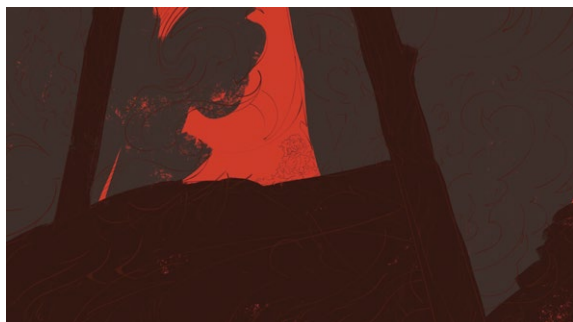


Под влиянием освещения и цвета окружающей среды цвет стволов меняется на темно-коричневый

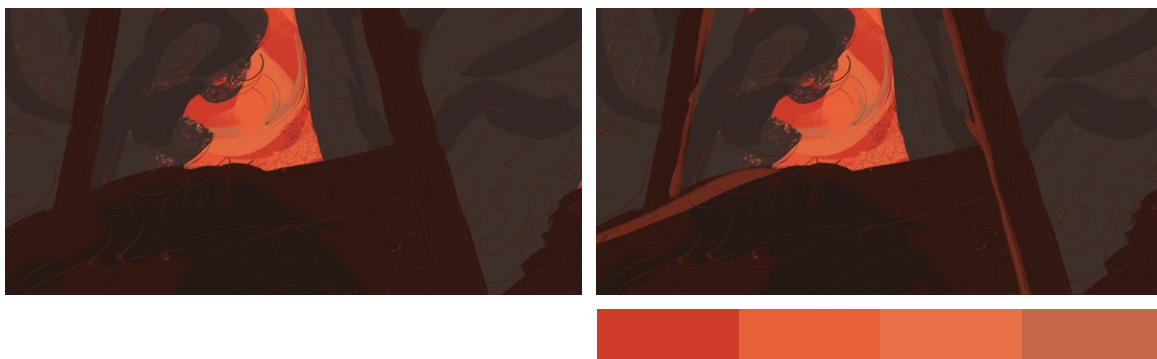


3 Добавляем основной цвет, который будет выражать настроение рисунка. В нашем случае это красный, цвет огня, способный передать горечь и сильные эмоции главного героя. Создадим новый слой, а затем с помощью кисти Nikko Rull зальем этот слой красным цветом. На его основе подберем цвета для других объектов рисунка. Из-за влияния отсветов от огня собственный цвет объектов на переднем плане будет казаться темнее, чем он есть на самом деле, поэтому землю и деревья на переднем плане мы закрасим темно-коричневым. На этом этапе не нужно всё тщательно прорисовывать, главное — выразить эмоцию, которая должна быть в этой сцене.

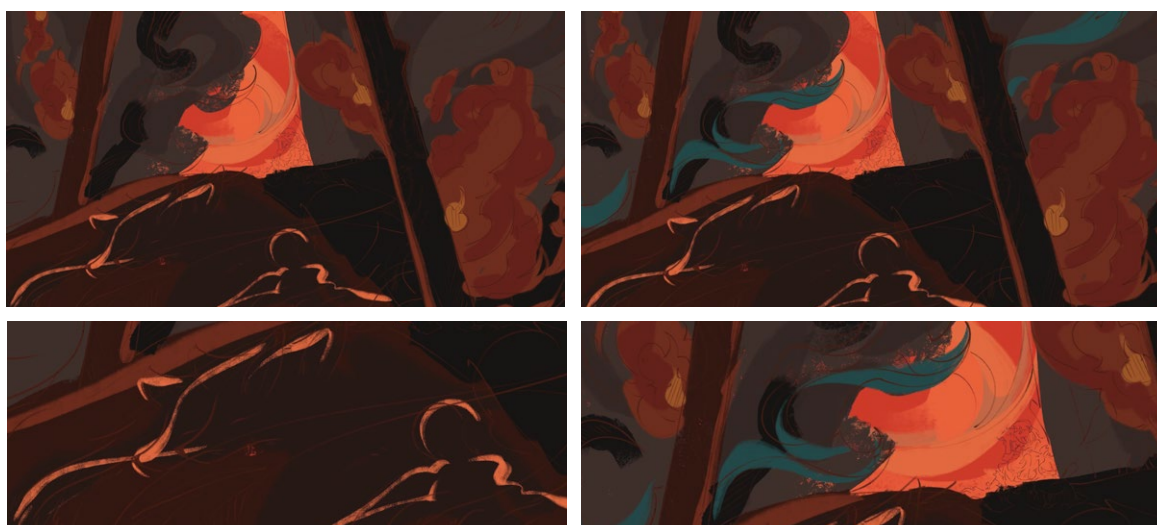
.....



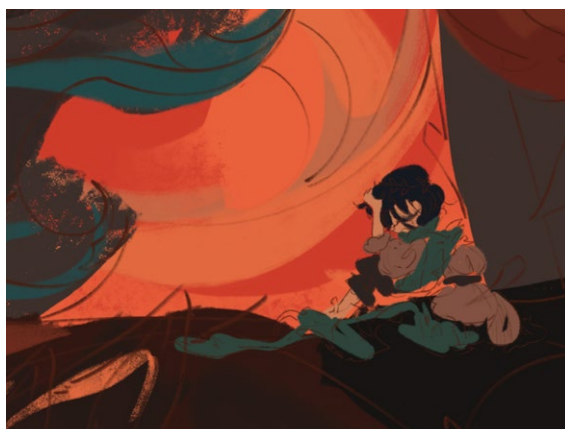
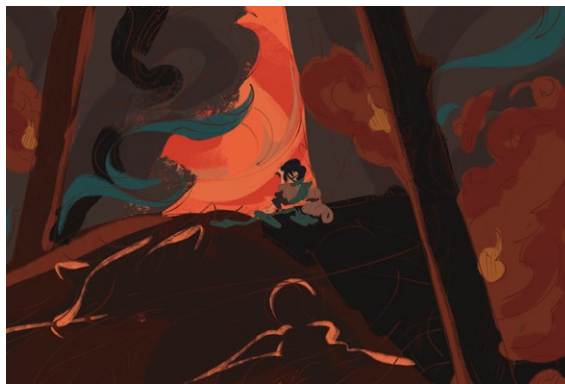
4 Кистью Nikko Rull закрасим задний план. Сначала наложим серый на дым на заднем плане, а после этого обозначим тени, сделав их чуть темнее дыма.



5 Прорисуем пламя на заднем плане. Задний план — это относительно яркая область на рисунке, поэтому и пламя можно изобразить яркими тонами. Чтобы создать свет и тень от пламени, мы можем использовать разные по тону оттенки одного и того же красного цвета. Так слои иллюстрации будут выглядеть богаче и реалистичнее.

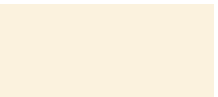


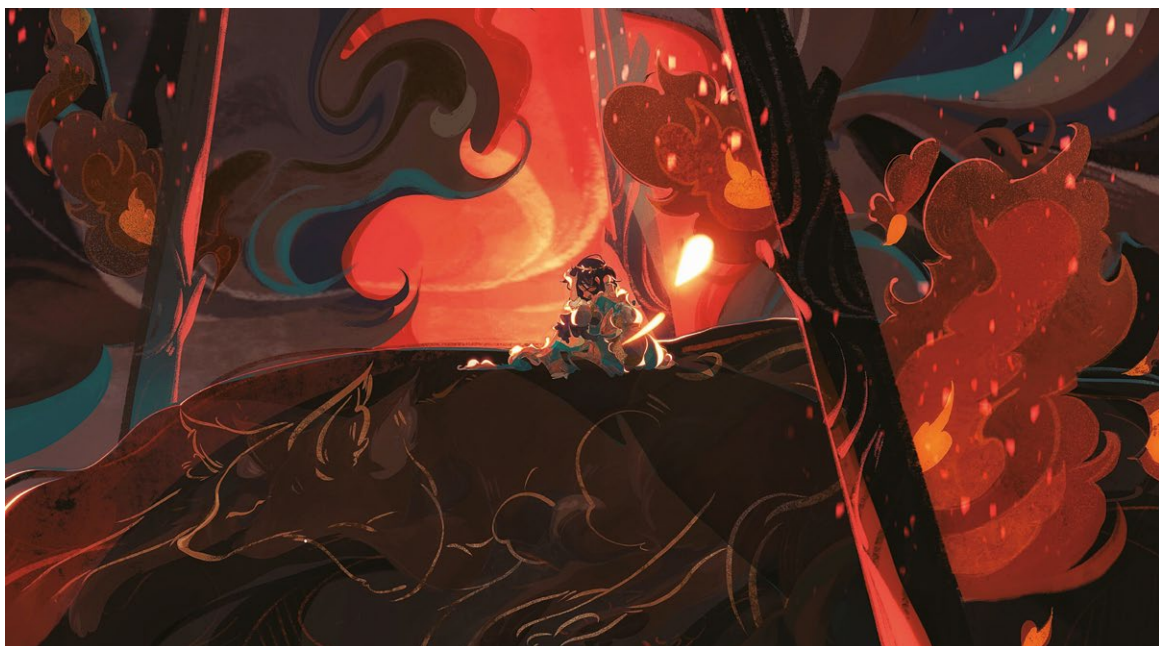
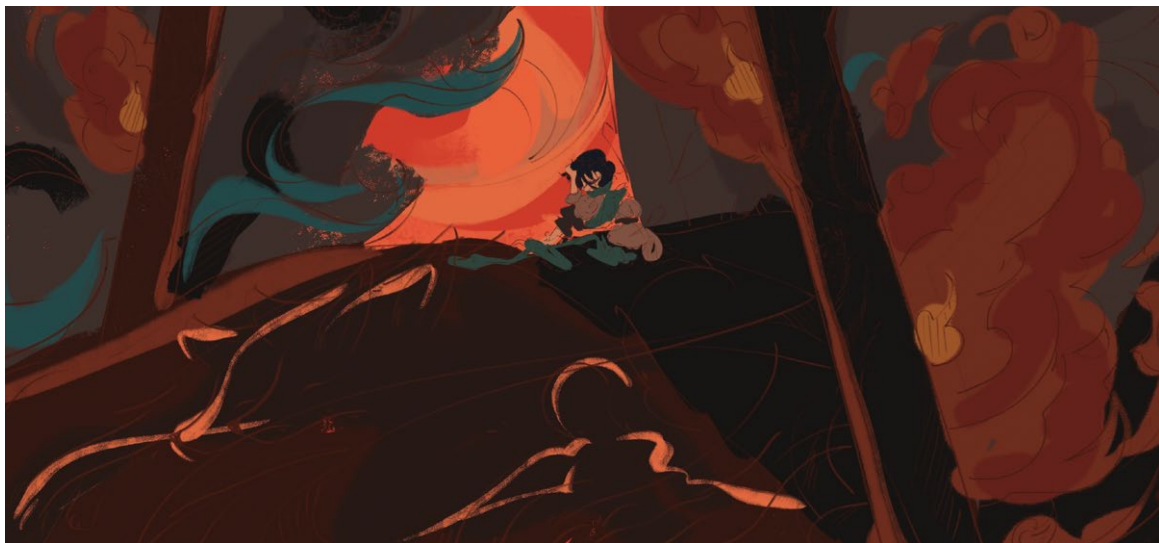
6 Добавим тень лисы на земле на переднем плане. Затем обозначим дым от костра, в котором — синие языки пламени. Если в иллюстрации будут только красные, коричневые и черные цвета, контраст будет недостаточно сильным, поэтому можно добавить немного синего. Персонажа также можно частично окрасить в синий, чтобы создать контраст с красным цветом огня. Для изображения синего дыма подходит кисть Shale Brush, так как она отлично передает текстуру и рисует тонкой линией.



7 Закрасим персонажа. Поскольку главный герой находится на переднем плане, яркость используемых для его изображения цветов должна быть близка к яркости оттенков других объектов на переднем плане.

8 Прорисовываем детали. Проработаем каждую деталь и элемент, в выборе цветов учитывая, что первичнее, а что вторичнее по сюжету иллюстрации. На этом рисунке насыщенные цвета в центре и темная окружающая среда посередине должны отражать переживания и потерю главного героя.

	Темно-синий цвет волос	Сине-зеленая одежда	Кожа	Светлые рукава рубашки
Собственный (локальный) цвет объекта				
Трансформация цвета в темный под влиянием цвета окружающей среды				



ПОДСКАЗКА

Создавая свою иллюстрацию, вы можете использовать яркие, насыщенные цвета, чтобы выразить атмосферу и сюжет картинки. Эмоции, которые вы хотите показать, будут считываться и восприниматься зрителем в том числе через цвета.





Глава 3

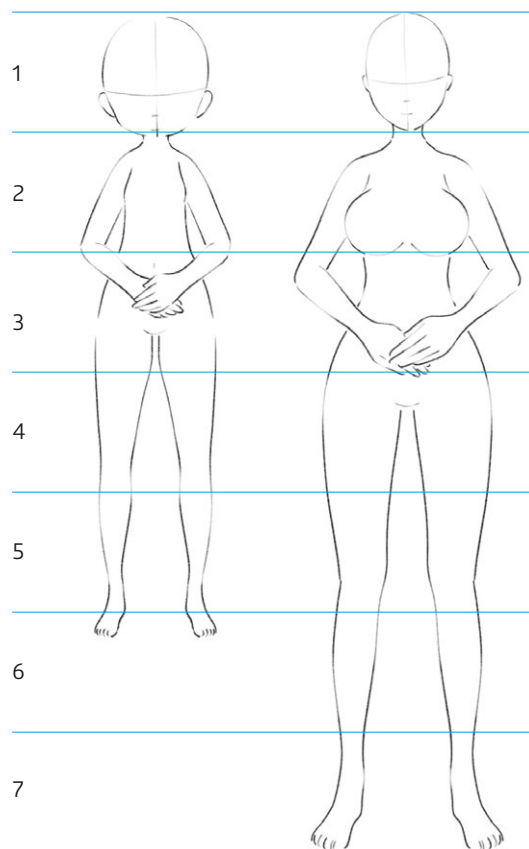
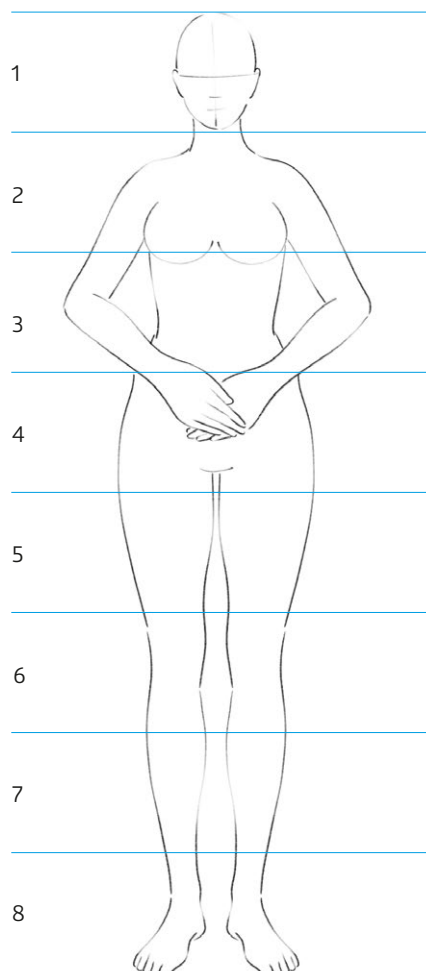
СКАЗОЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

3.1. Пропорции и строение человеческого тела

Главные герои определяют сюжет и привлекают внимание зрителя, поэтому важно прорисовывать персонажей иллюстрации в соответствии с ее темой и замыслом. То же касается и костюмов, и динамичных поз героев — они придают изображению совершенно особую атмосферу. Давайте разберемся, как рисовать персонажей с учетом пропорций и строения человеческого тела.

3.1.1. Женское тело

Женское тело обычно уже и изящнее мужского. На рисунке слева я попыталась показать, как менять пропорции фигуры, чтобы передать стройность и красоту женского персонажа. Чтобы соблюсти анатомические пропорции, для начала можно условно разделить фигуру на восемь частей (соотношение головы и остального тела должно быть 1 : 8).

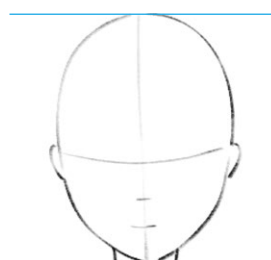


Давайте сравним и проследим соотношение головы и тела у девочки и взрослой женщины (это правый рисунок на прошлой странице). У девочки в тело «входит» пять голов, а у женщины — семь. Талия и ноги у женщины в иллюстрации также будут пропорционально тоньше и длиннее. В иллюстрации это поможет подчеркнуть стройные и женственные изгибы.

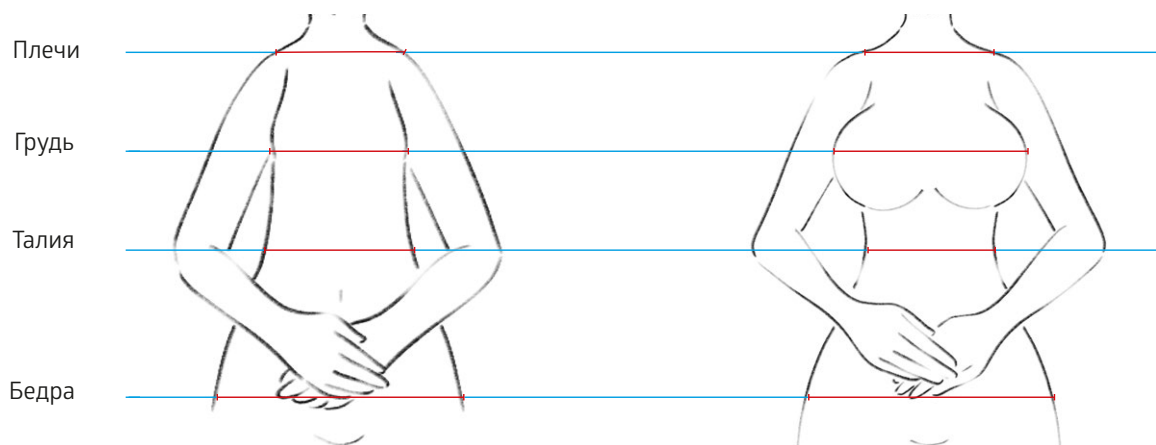
Посмотрим отдельно на головы: у девочки голова более круглая, а верхняя часть — лоб — шире, в то время как у женщины голова пропорционально к телу меньше и не такая круглая, а лицо более вытянутое. На схемах эти пропорции показаны несколько преувеличенно, но в целом эти черты в иллюстрации указывают на возраст женского персонажа.



Лицо девочки



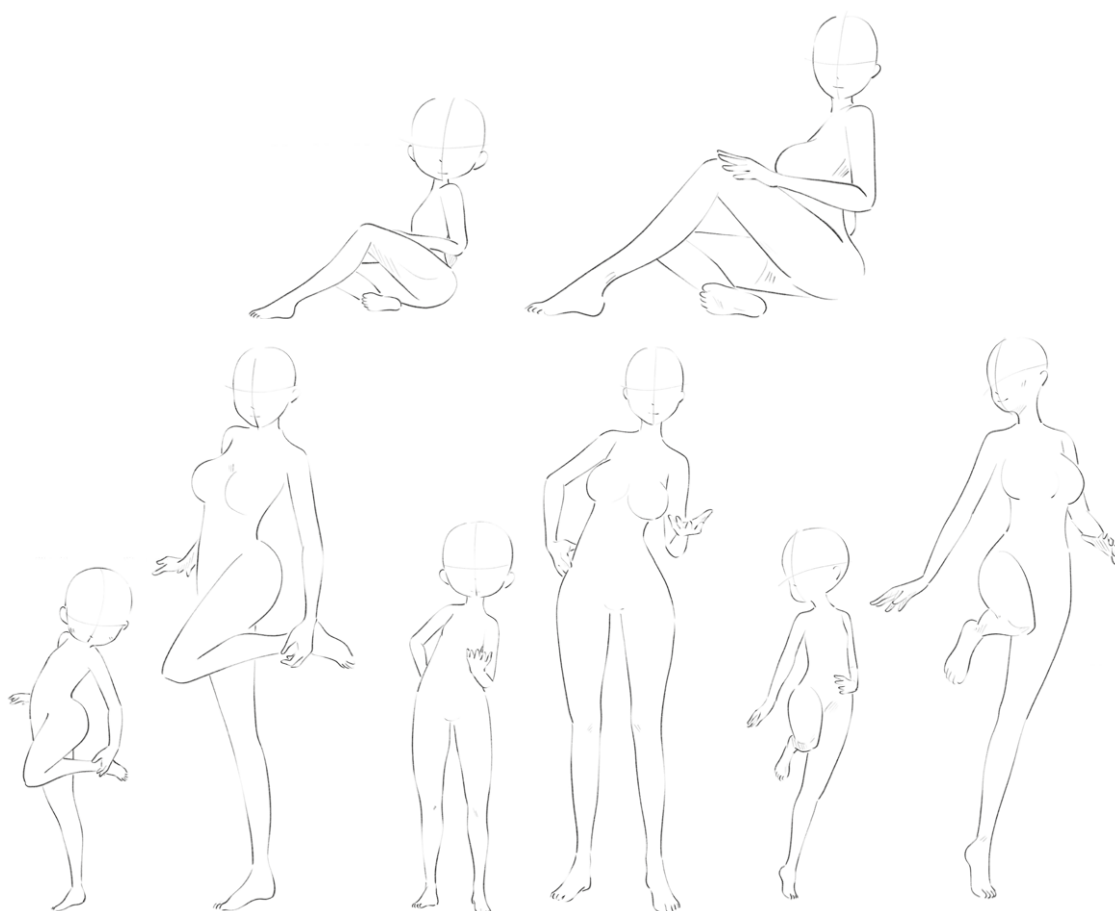
Лицо взрослой женщины



Пропорции тела девочки

Пропорции тела женщины

Создавая иллюстрацию, важно сначала определить возраст персонажей. А чтобы выразить их характер, можно и уместно немного гиперболизировать какие-то их черты. Иллюстрация от этого станет только ярче и выразительнее.



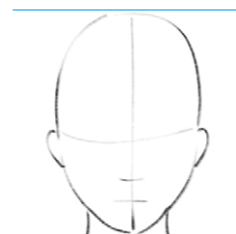
3.1.2. Мужское тело

Мужское тело, как правило, выглядит мощнее женского. Если вы захотите показать силу и мощь мужского персонажа в иллюстрации, вы можете увеличить его фигуру, как показано на следующей странице, на картинке слева. Мужская фигура будет «состоять» в таком случае из девяти частей, равных размеру головы. Если сравнивать соотношение головы и тела у мальчика и обычного взрослого мужчины, фигура мальчика будет «состоять» из пяти голов (как и девочки), а фигура взрослого мужчины — из восьми. У взрос-

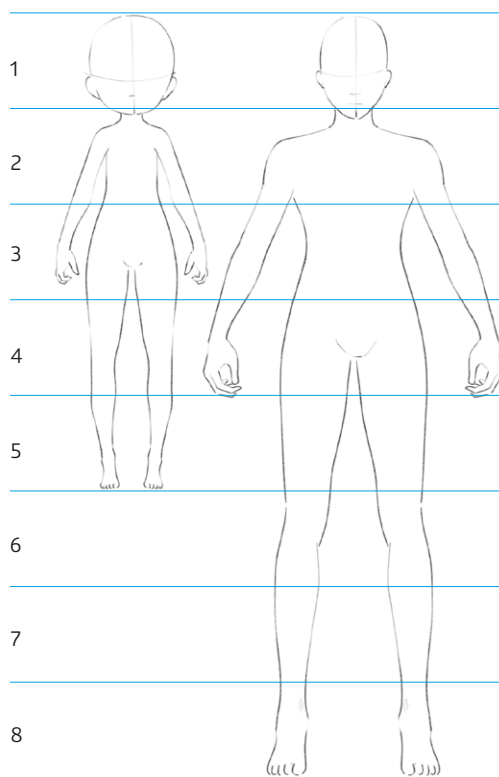
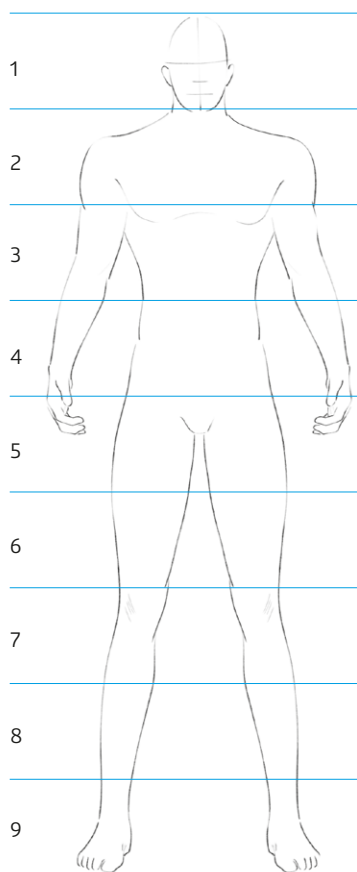
лого мужского персонажа более длинные ноги и выраженная мускулатура, что подчеркивает в иллюстрации и более жесткие черты мужского образа.



Лицо мальчика



Лицо взрослого мужчины

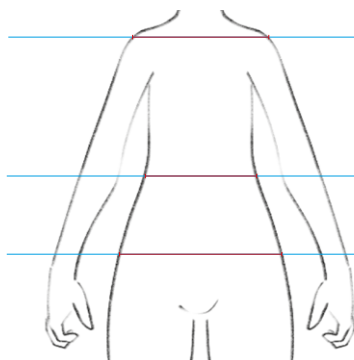


Глядя на эти схемы, вы наверняка заметили, что строение лица у мальчика такое же, как у девочки: округлое. Однако пропорции верхней части тела мальчика близки к пропорциям тела мужчины, за исключением того, что в плечах мальчик уже, из-за чего кажется тоньше и меньше.

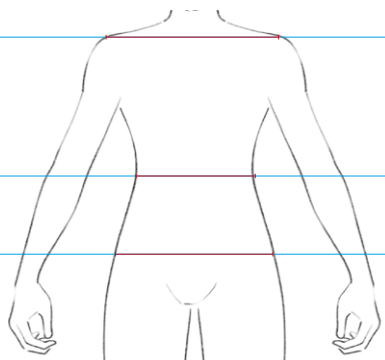
Плечи

Талия

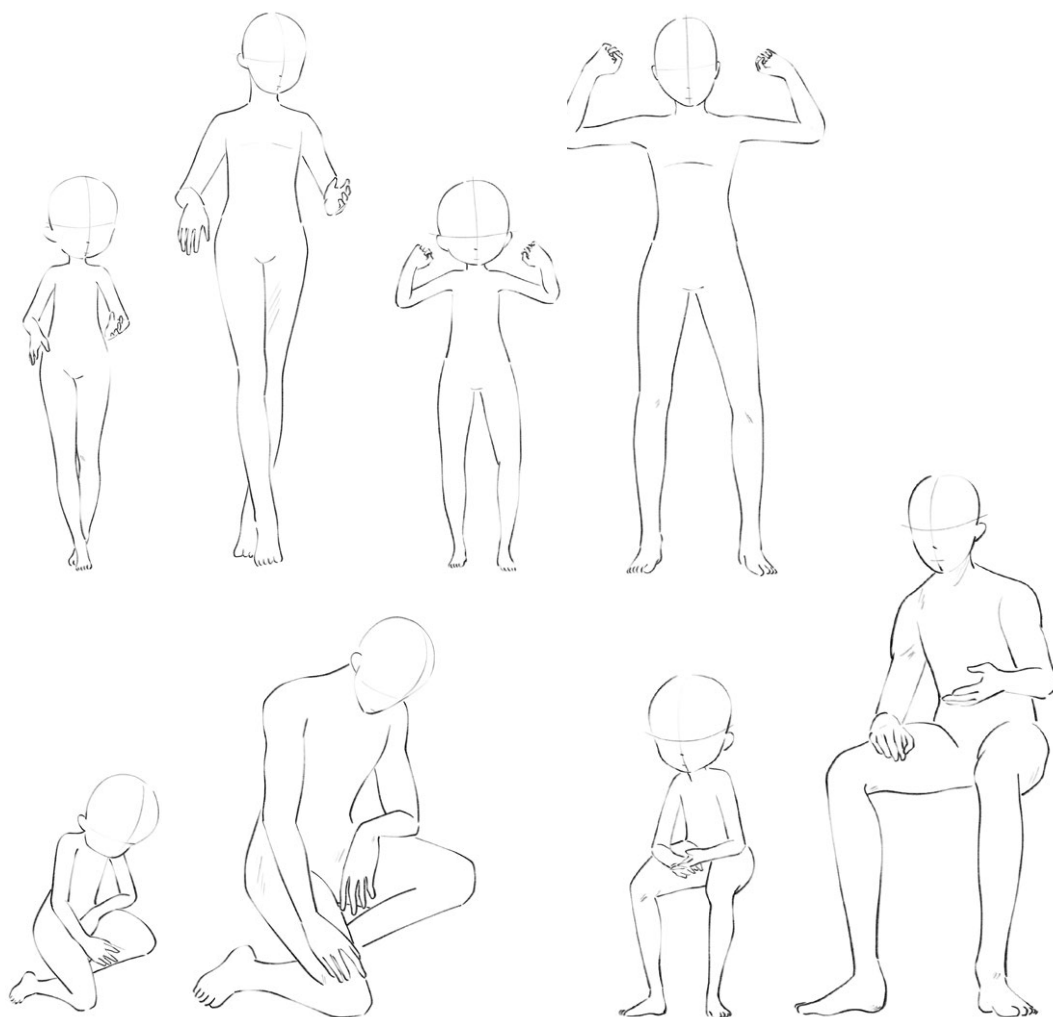
Бедра



Пропорции тела мальчика



Пропорции тела взрослого мужчины

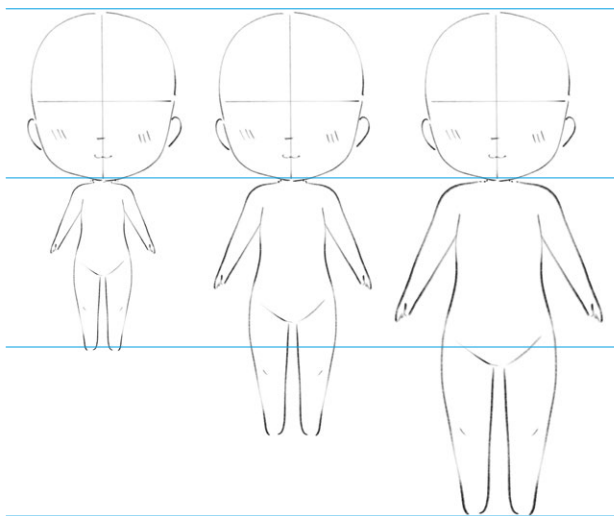


3.1.3. Чиби*

Тело чиби-версии персонажа вмещает две-три головы. Разное соотношение размеров головы и тела вызывает у людей разные чувства. Фигура чиби, «состоящая» из двух голов выглядит более милой, похожей на младенческую из-за того, что голова получается больше тела. Фигуры, «состоящие» из двух с половиной или трех голов,

уже не такие «детские», а пропорции тела приближаются к пропорциям обычного ребенка. Фигура, «включающая» две головы, подходит для изображения чиби всех возрастов и делает персонажа очень милым, а фигуры, «состоящие» из двух с половиной или трех голов, больше подходят для изображения обычных детей.

* Чиби (или Тиби) — японский стиль рисунка персонажа с маленьким туловищем и большой головой. Иногда чиби-версия персонажа используется, чтобы подчеркнуть эмоции главного героя.



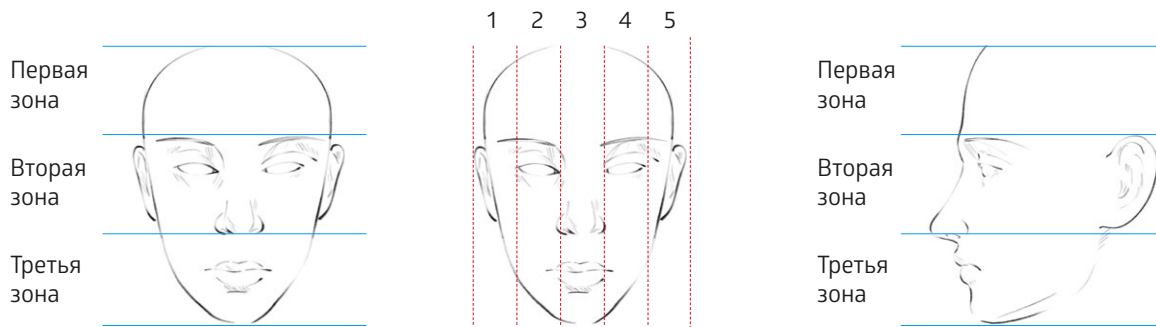
3.2. Черты лица

Главного героя можно назвать стержнем иллюстрации, а черты его лица — основой этого стержня. Через черты лица зритель понимает характер и особенности персонажа. Давайте разберемся подробнее. Начнем с пропорций лица.

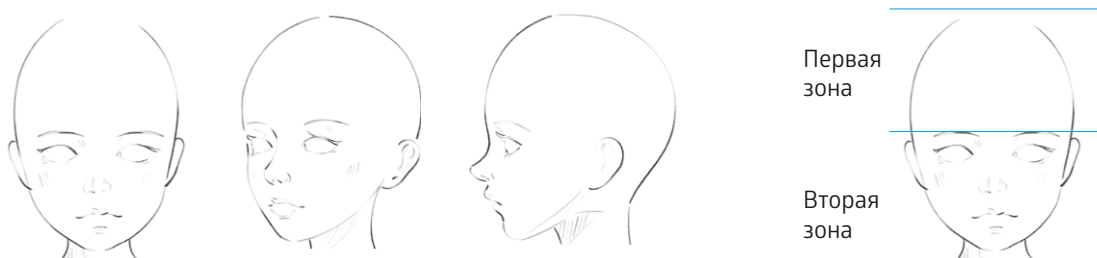
3.2.1. Пропорции лица

Здесь я использую особый термин «три зоны и пять глаз» из теории искусства, чтобы пояснить пропорциональное строение лица

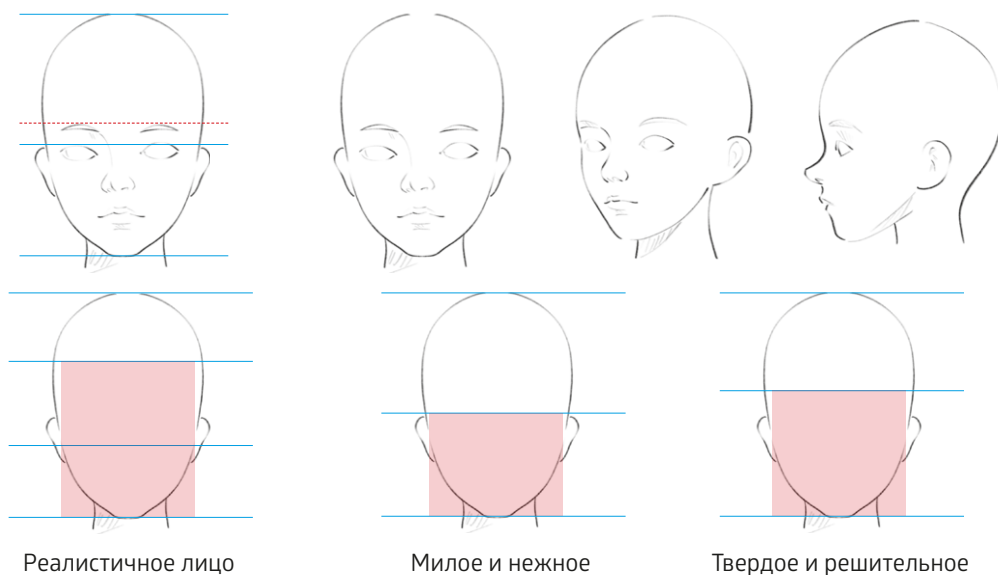
человека. Три зоны — это характеристика длины лица. Лицо человека делится на три равные зоны: от линии роста волос на лбу до надбровных дуг, от надбровных дуг до кончика носа и от кончика носа до подбородка. Пять глаз — это про ширину лица. Приняв длину глаза за условную единицу измерения, разделите ширину лица на пять равных частей. От левого уха до правого уха в лице «помещается» пять длин глаза.



При создании иллюстраций необязательно изображать черты лица в соответствии с реальными пропорциями, наоборот, уместно их несколько исказить. Если разделить лицо персонажа на две зоны, увеличить глаза и одновременно сузить подбородок, персонаж получится более милым.



Если немного приподнять брови и глаза, то персонаж теряет часть своей миловидности, но получает больше твердости и силы духа.



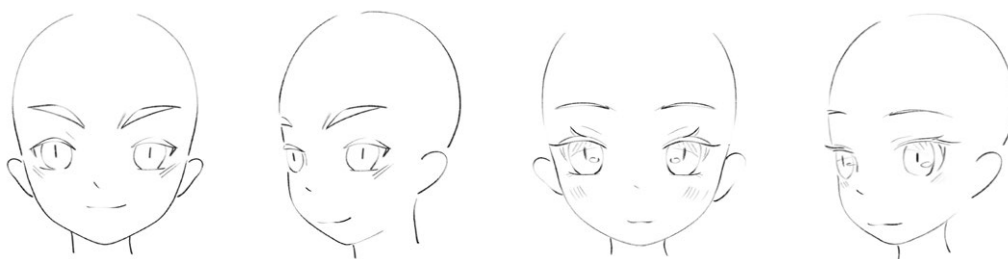
Если вы хотите нарисовать более милого персонажа, вы также можете сделать его лицо более круглым, а глаза — больше.



Если сделать глаза поменьше, сократить количество ресниц, а губы изобразить более плоскими, персонаж станет более простодушным.



С более густыми бровями, приподнятыми уголками рта и глазами поменьше персонаж выглядит героически. А если удлинить ресницы, увеличить глаза, сузить брови и немного приподнять уголки рта, персонаж получится более нежным.



3.2.2. Как сделать набросок черт лица

Мы разобрали пропорции лица, давайте теперь посмотрим, как рисовать лица анфас и в профиль.

Лицо анфас

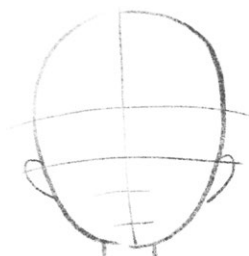
Кисти:



«Карандаш 6В»



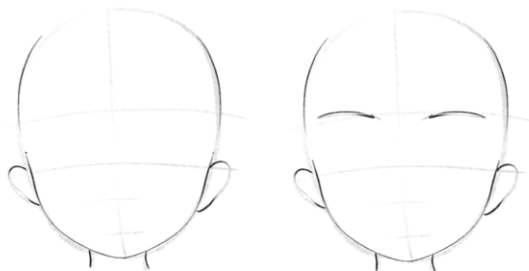
«Карандаш HB»



1 Сделаем эскиз. Возьмем за основу пример с пропорциями «милого» лица. Кистью «Карандаш 6В» наметим общее положение черт лица.

ПОДСКАЗКА

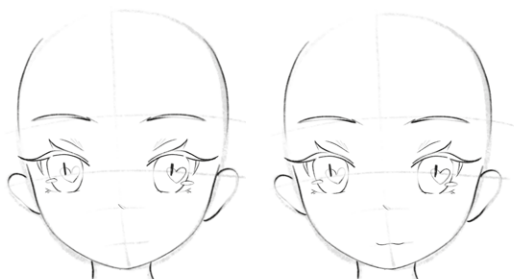
Уши можно немного упростить, не прорисовывать их детально, иначе это утяжелит изображение.



2 Начнем прорисовку со щек. Кистью «Карандаш НВ» будем постепенно уточнять линию контура: сначала нарисуем округлые щеки и уши, затем — брови. Мы будем рисовать милое девичье лицо, поэтому брови можно изобразить тонкими.



3 Рисуем глаза. Кистью «Карандаш НВ» нарисуем ресницы и контур глаз. Чтобы подчеркнуть девичий взгляд, ресницы можно сделать подлиннее. Чем круглее будут глаза, тем заметнее будут эмоции персонажа.



4 Рисуем нос и рот. В нашем рисунке нос может быть очень маленьким элементом, так что достаточно просто обозначить, где он находится. Рот можно сначала выразить мягкой кривой, а затем подрисовать слегка приподнятые уголки губ.



5 Добавим румянец. Когда я рисую милые персонажи, я люблю добавлять несколько вертикальных линий, чтобы показать румянец и прибавить герою живости. Если вы захотите показать энергичность персонажа, можно также добавить немного румянца.

Лицо вполоборота

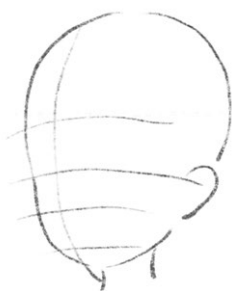
Кисти



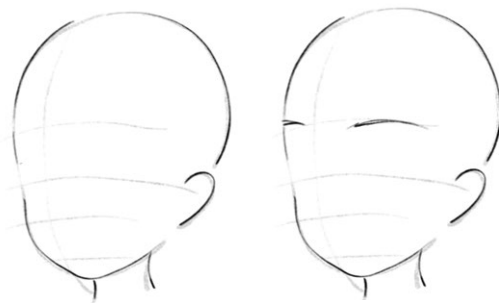
«Карандаш 6В»



«Карандаш НВ»



1 Нарисуем примерное положение черт лица в соответствии с тем, что мы уже знаем о пропорциях. На этом этапе используем кисть «Карандаш 6В».



2 Начнем прорисовку. Кистью «Карандаш НВ» уточняем линию контура в соответствии с пропорциями: сначала нарисуем округлые щеки и уши, затем — брови. Одна бровь будет короче другой за счет поворота головы.



- 3 Нарисуем глаза.** Обводку глаз и ресницы мы также рисуем, учитывая положение головы персонажа: левый глаз будет немного уже правого. (Левый и правый относительно вас как зрителя.)



- 4 Рисуем нос и рот.** Нос мы, как и в прошлый раз, можем лишь обозначить на лице. В этом рисунке, где голова вполоборота, лишь обозначением черточки можно изобразить и рот.

- 5 Добавим румянец.** Поскольку лицо персонажа изображено сбоку, мы видим румянец лишь с правой стороны.



ПОДСКАЗКА

Рисуя лицо вполоборота, следует также показать припухлость щек, а надбровную дугу можно слегка изогнуть, чтобы персонаж выглядел более мило.



3.2.3. Как раскрашивать лица

Итак, мы разобрались, как рисовать черты лица, а теперь давайте посмотрим, как их раскрашивать.



Кисти:



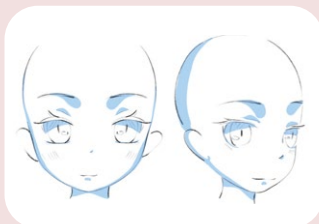
«Рапидограф»



Nikko Rull

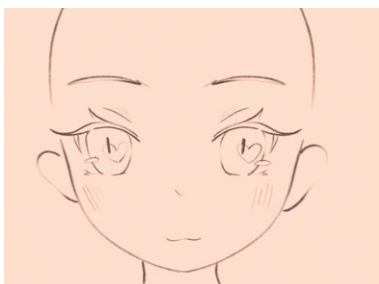


«Карандаш HB»

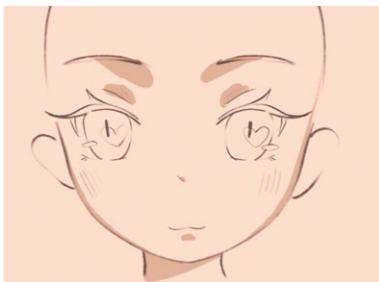


ПОДСКАЗКА

Если источник света находится сверху, то надбровные дуги сформируют участок тени над глазами, а также часть теней будет падать на веки, глазные яблоки, боковые стороны щек и под губами.



- 1 Зададим основной цвет.** Выберем фоновый цвет для всего слоя, а цвет линий поменяем на коричневый, чтобы последующая заливка была более гармоничной.

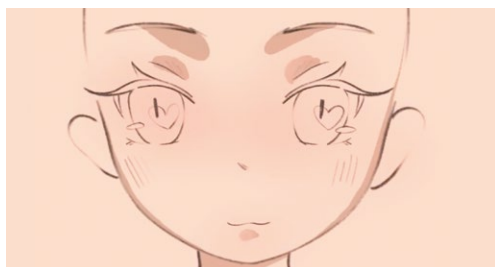


- 2 Обозначим тени.** Их тон должен быть чуть темнее фонового, на этом шаге удобно использовать кисть «Рапидограф».



Цвет кожи

Цвет в тени



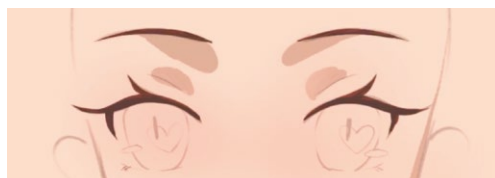
3 Затемним фон в районе глаз и добавим румянец. На этом шаге используем кисть Nikko Rull. Румянец на щеках позволит сделать нашу героиню нежнее.



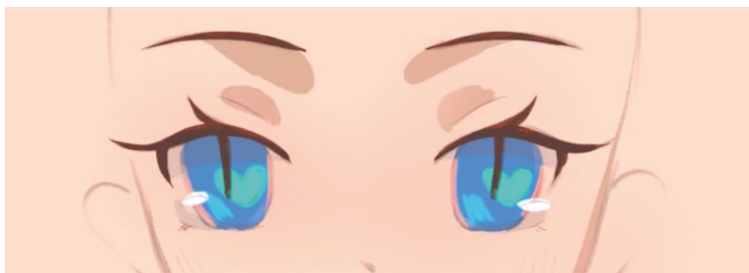
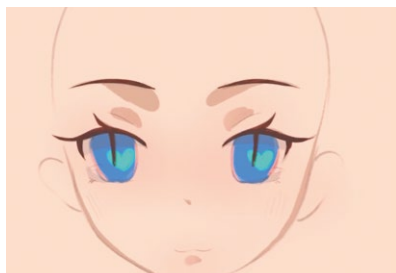
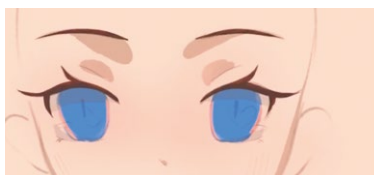
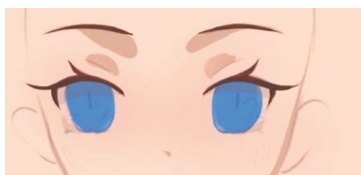
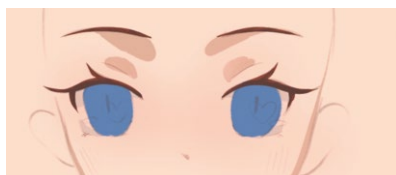
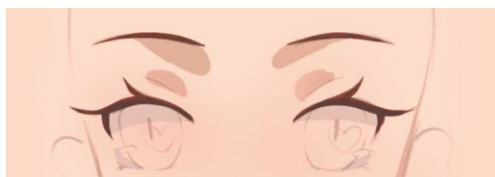
Цвет кожи



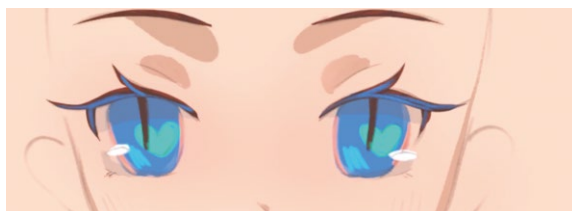
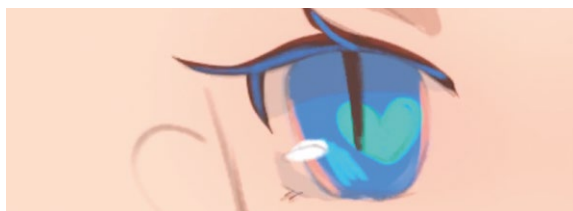
Цвет румянца



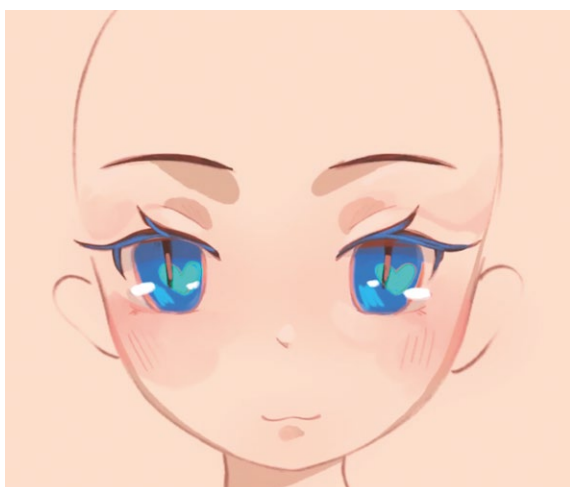
4 Прорисуем брови и ресницы. Чтобы проработать брови и ресницы, удобно использовать кисть «Рапидограф», но на этом этапе их еще можно оставить «плоскими». Добавим тени к глазным яблокам кистью «Карандаш НВ». Оттенок должен быть холоднее, чем цвет кожи.



5 Закрасим глаза. Кистью «Карандаш НВ» можно залить цвет радужки (я выбрала синий). Затем обозначим более светлые места на радужках в соответствии с тенями, которые мы рисовали на предыдущем шаге. Можно также наложить несколько розовых линий на радужки, чтобы усилить женственность героини и добавить глубины более ярким цветом.



6 Добавим немного синего на ресницы и обводку глаз. Это удобно сделать кистью «Карандаш НВ».



Положение румянца

7 Добавим немного румян под глаза и на веки, чтобы еще больше подчеркнуть женственность героини.

3.3. Мимика

Мимика может отражать мысли и чувства человека, это работает и в иллюстрации. Восприятие картинки во многом зависит от выражения лиц героев. В этой части мы рассмотрим, как рисовать разные эмоции.

3.3.1. Радость

Когда человек радуется, у него поднимаются брови, глаза сужаются или расширяются, а также приподнимаются кончики губ. Попробуем изобразить все это на иллюстрации.

Кисти:



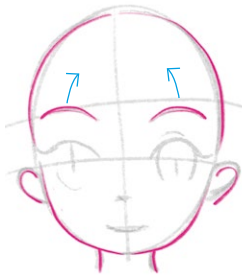
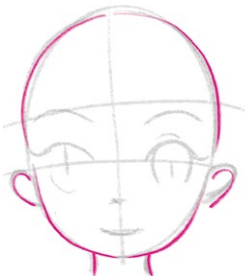
«Карандаш 6В»



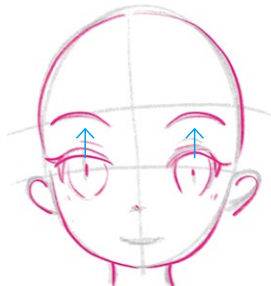
«Карандаш HB»



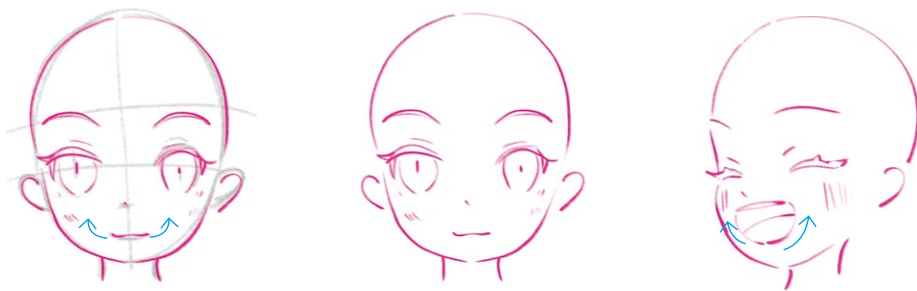
- 1 Сделаем эскиз.** Кистью «Карандаш 6В» наметим пропорции и черты лица. На этом шаге мы делаем всё так же, как делали, когда тренировались рисовать лица.



- 2 Начинаем прорисовку со щек.** Кистью «Карандаш HB» постепенно уточняем основные черты лица. Сначала прорисуем округлые щеки и уши, затем наметим приподнятые брови.



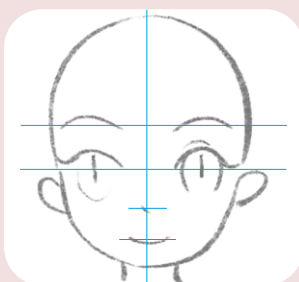
- 3 Нарисуем глаза и нос.** Кистью «Карандаш HB» проработаем ресницы и глаза, а нос обозначим точкой.



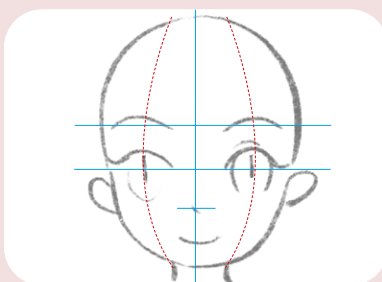
- 4 Прорисовываем рот.** Когда человек радуется, у него слегка приподнимаются уголки губ. Если нужно изобразить сильную радость, можно нарисовать широко открытый, смеющийся рот.

ПОДСКАЗКА

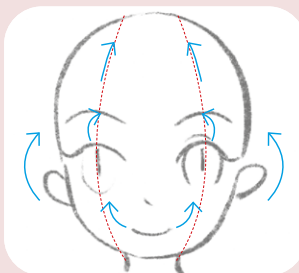
Рисуя радостное лицо, используйте небольшую хитрость:



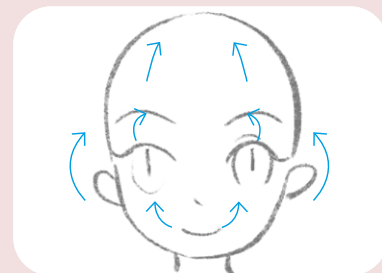
1. Нарисуйте на эскизе вспомогательные линии, проходящие через брови, глаза, нос и рот.



2. Проведите вспомогательные линии ото лба к подбородку через центр каждой щеки.



3. Поднимите брови, верхние веки и уголки рта персонажа по вспомогательным линиям, нарисованным на предыдущем шаге. Так вы сможете яснее передать эмоцию радости.



3.3.2. Печаль

Когда нам грустно, брови, веки и рот опускаются, в отличие от счастливого выражения лица. Ниже показано, как нарисовать выражение печали на лице персонажа.

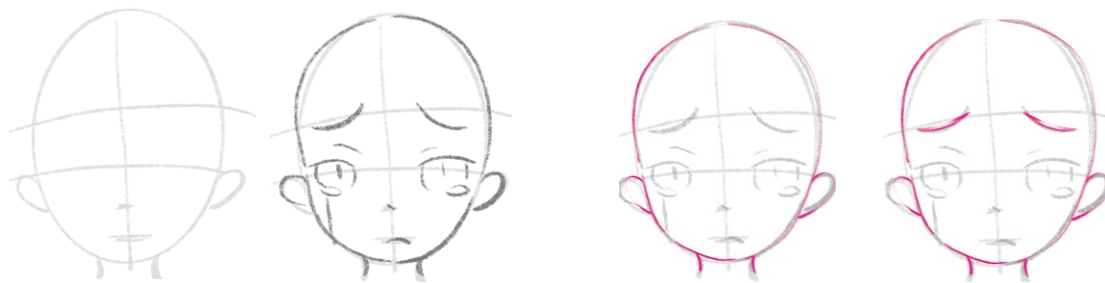
Кисти:



«Карандаш 6В»



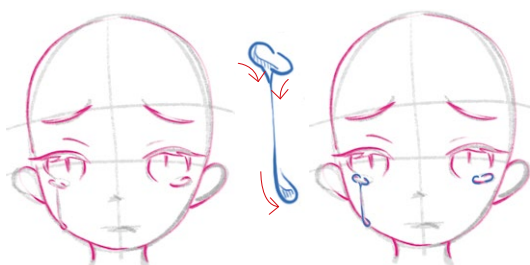
«Карандаш HB»



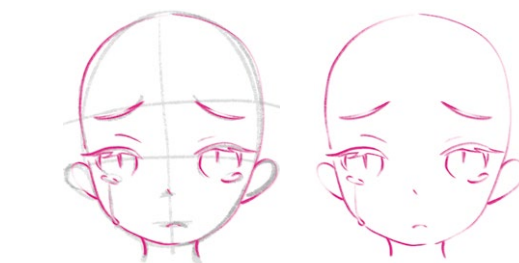
1 Сделаем эскиз. Кистью «Карандаш 6В» обозначим общие пропорции и черты лица.

2 Начнем прорисовку со щек. Кистью «Карандаш HB» постепенно уточняем основные линии. Сначала прорисуем округлые щеки, уши, затем — изогнутые брови.

По форме слезы напоминают неровный овал, а вот текущая слеза должна повторять изгибы скулы и щеки.



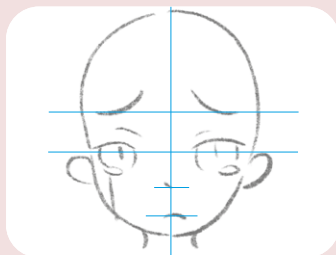
3 Нарисуем глаза и нос. Кистью «Карандаш НВ» проработаем ресницы и глаза, можно добавить слезы.



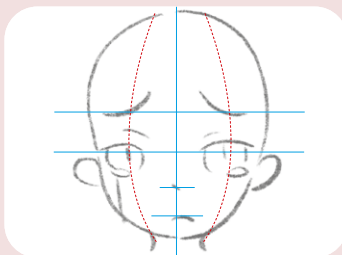
4 Рисуем рот. Когда человеку грустно, уголки его рта опускаются, а губы обычно поджаты.

ПОДСКАЗКА

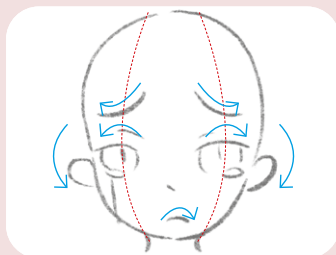
Вот небольшая хитрость, которая поможет нарисовать грустное лицо:



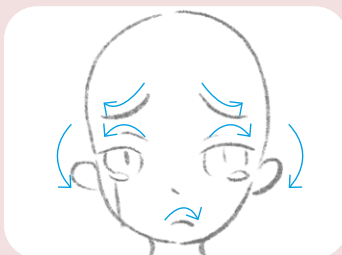
1. Нарисуйте на эскизе вспомогательные линии, проходящие через брови, глаза, нос и рот.



2. Проведите вспомогательные линии ото лба к подбородку через центр каждой щеки.



3. Изобразить грусть на лице персонажа будет проще, если опускать брови, верхние уголки глаз и уголки губ по вспомогательным линиям, сделанным на прошлых шагах. Опуская изогнутые брови, старайтесь не изменять их формы.



3.3.3. Гнев

Когда человек злится, черты лица «собираются» к центру, внешние кончики бровей поднимаются, глаза расширяются и сбли-

жаются с внутренними кончиками бровей, а рот открывается. Ниже показано, как нарисовать гнев на лице персонажа.

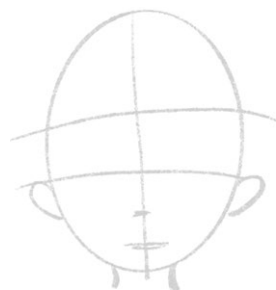
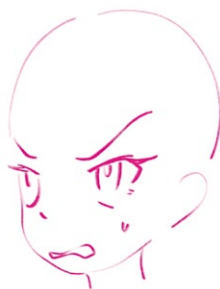
Кисти:



«Карандаш 6B»

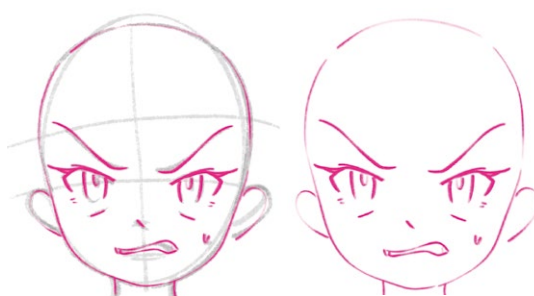


«Карандаш HB»



1 Сделаем эскиз. Кистью «Карандаш 6B» нарисуем набросок черт лица.

2 Начинаем прорисовку со щек. Кистью «Карандаш HB» сделаем округлые щеки и уши, а также наметим линию нахмуренных V-образных бровей.

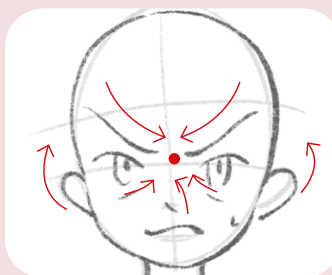
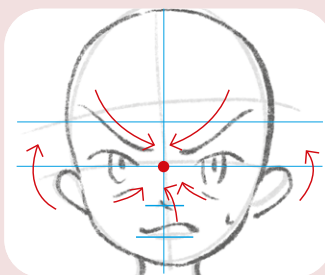
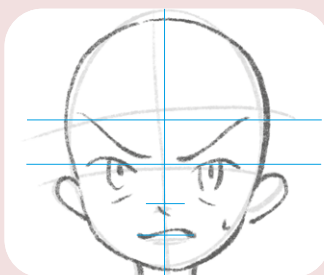


3 Нарисуем глаза. Кистью «Карандаш НВ» проработаем ресницы и глаза. Обратите внимание, что верхние веки будут более прямыми, а нижние веки — приподнятыми.

4 Прорисуем рот. Когда человек злится, форма рта сильно искажается: он может сжимать зубы и буквально скрежетать ими, а может широко открыть рот, чтобы закричать. В зависимости от того, как выглядит рот, меняется и общее выражение лица.

ПОДСКАЗКА

Чтобы изобразить гнев, тоже можно использовать хитрость:



1. Нарисуйте вспомогательные линии для черт лица на эскизе так, чтобы они проходили по верхним кончикам бровей и глаз.

2. Поставьте точку между бровями персонажа, чтобы задать центральное направление. Теперь вы можете увидеть, что все черты лица как будто собираются в эту центральную точку. Таким способом можно легко показать гнев персонажа.

3.3.4. Удивление

Когда человек удивляется, у него поднимаются брови и глаза, зрачки немного сужаются, а рот неосознанно приоткрывается. В зависимости от степени удивления изменяется форма рта и зрачков.

Как правило, чем больше удивлен человек, тем шире он открывает рот, а зрачки сильнее сужаются. Разберем, как нарисовать удивленное выражение лица.

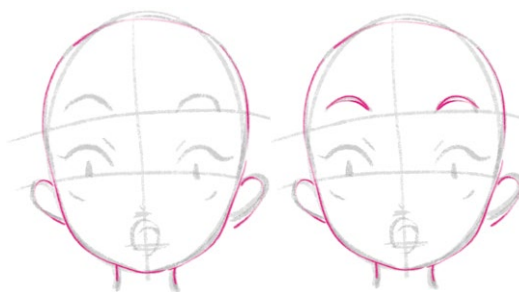
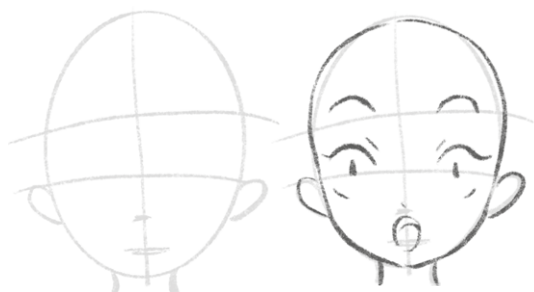
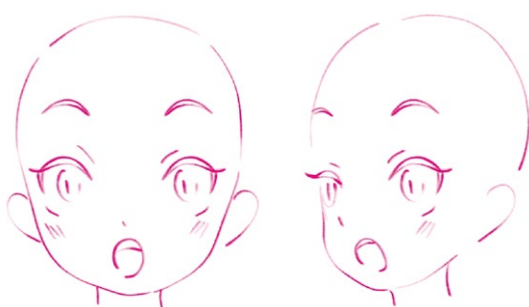
Кисти:



«Карандаш 6В»

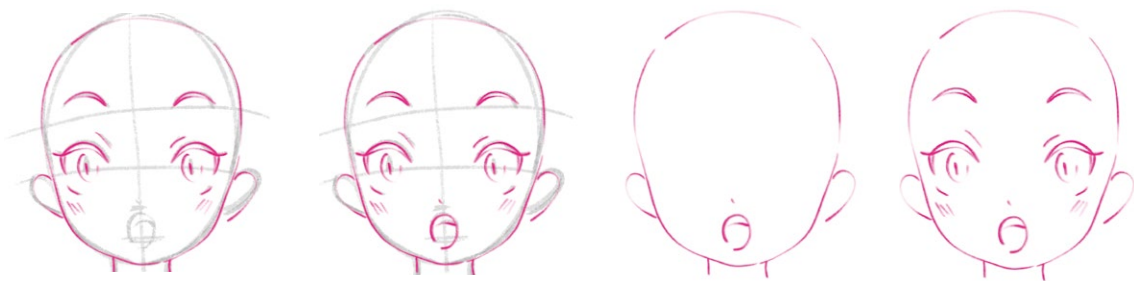


«Карандаш НВ»



1 Сделаем эскиз. Кистью «Карандаш 6В» нарисуем набросок черт лица.

2 Начинаем прорисовку со щек. Кистью «Карандаш НВ» уточним округлость щек, уши, а также наметим приподнятые брови.

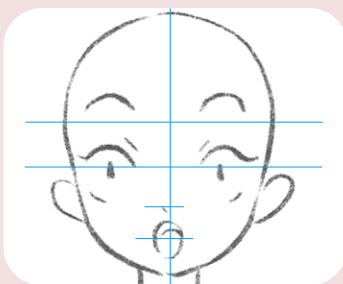


3 Нарисуем глаза, нос и рот. Кистью «Карандаш НВ» проработаем ресницы и глаза, а затем наметим точку для носа и круг для рта.

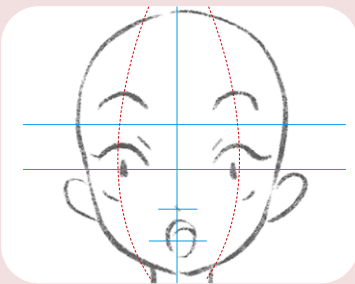


ПОДСКАЗКА

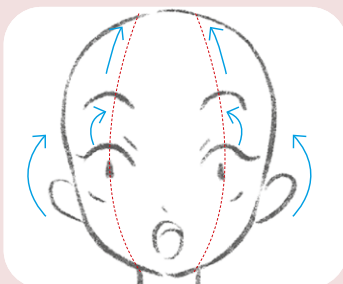
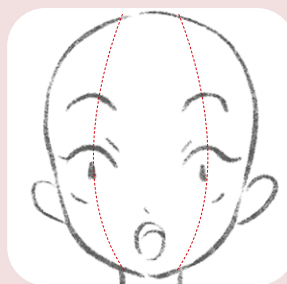
Вот небольшая хитрость, как нарисовать удивленное лицо:



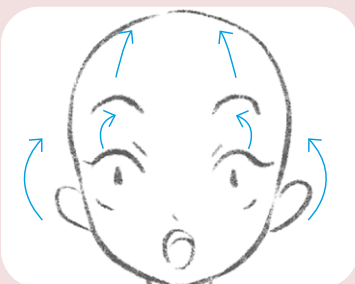
1. Нарисуйте на эскизе вспомогательные линии, проходящие через брови, глаза, нос и рот.



2. Проведите ото лба к подбородку вспомогательные линии по центру каждой щеки.



3. Поднимите брови, верхние веки и уголки рта персонажа по вспомогательным линиям, нарисованным на предыдущем шаге. Это поможет передать удивление на лице персонажа.



3.3.5. Смушение

Когда человек смущается, положение его глаз и бровей не слишком изменяется, поскольку, как правило, человек глубоко погружается в эту эмоцию. Чтобы показать

смущение, достаточно слегка приоткрыть рот, — это передаст выражение ожидания и некой надежды персонажа. Разберем, как изобразить смущение в иллюстрации.

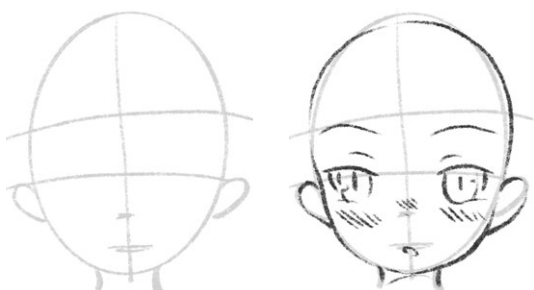
Кисти:



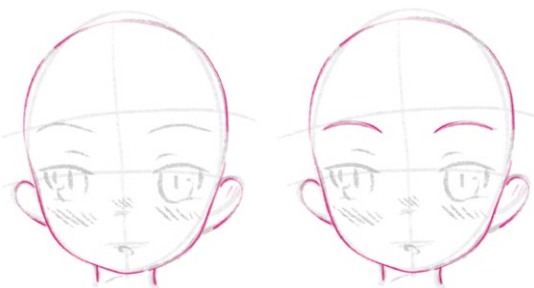
«Карандаш 6В»



«Карандаш HB»



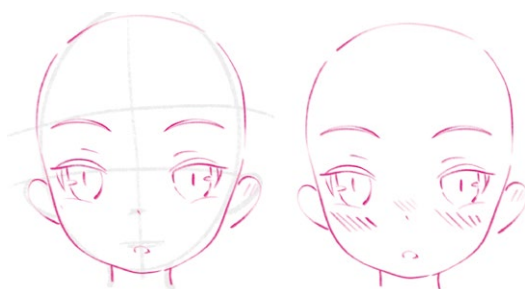
1 Сделаем эскиз. Кистью «Карандаш 6В» нарисуем набросок черт лица.



2 Начинаем прорисовку со щек. Кистью «Карандаш HB» уточняем округлые щеки и уши, а также намечаем слегка изогнутые брови.



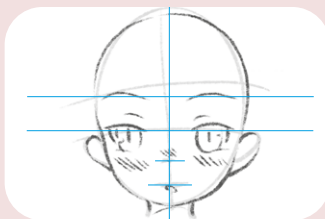
3 Нарисуем глаза и нос. Кистью «Карандаш НВ» проработаем ресницы и глаза. Обратите внимание, что линии век слегка вытянутые, — это создает ощущение полуприкрытых глаз.



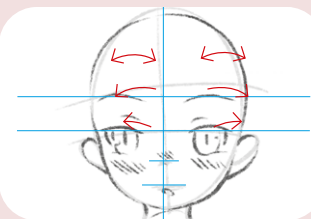
4 Нарисуем рот. Когда человек смущается, он слегка приоткрывает рот, но поскольку на нашей иллюстрации рот очень маленький, нет необходимости рисовать внутри язык, как в удивленном выражении лица.

ПОДСКАЗКА

Конечно же, для смущенного выражения лица также есть небольшая хитрость:



1. Нарисуйте на эскизе вспомогательные линии, проходящие через брови, глаза, нос и рот.

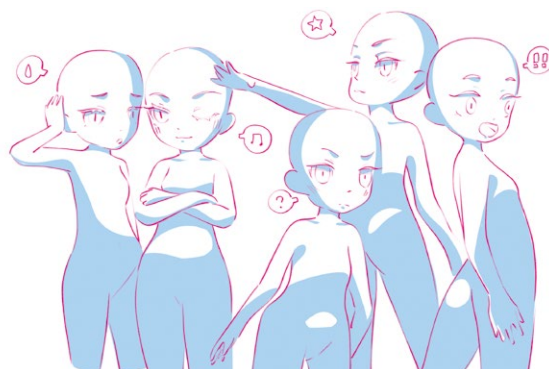


2. Чтобы передать смущение, нам понадобятся довольно плоские дуги бровей, а кончики глаз и нижнее веко можно слегка удлинить.



Объединив выражения лиц и разные позы персонажей, показанные в предыдущих главах, вы сможете отразить эмоции и характер ваших героев. Чтобы придать фигу-

рам объема, добавьте тени в соответствии с изгибами тела персонажей — и вуаля! — герои готовы ожить и сойти с холста!



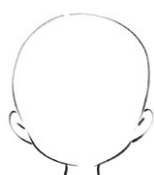
3.4. Прически

Рисуя волосы, вы можете представить себя парикмахером, который должен учитывать слои при стрижке. Рисовать волосы мы тоже будем послойно.

сунке ниже. Как видно из рисунка справа, волосы не лежат прямо на голове, а слегка приподнимаются у корней, поэтому между внешним контуром волос и кожей головы есть некоторое расстояние.

3.4.1. Длинные волосы

Сделаем сначала простой эскиз головы, а затем будем добавлять волосы, как на ри-



Вид спереди



Вид сбоку



Вид сзади



Вид спереди



Вид сбоку

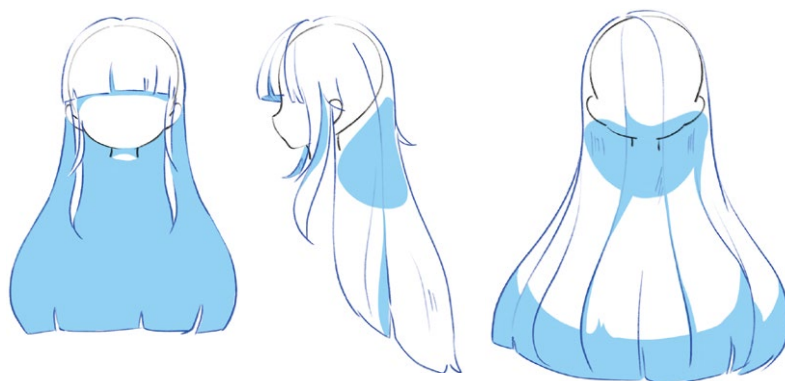


Вид сзади

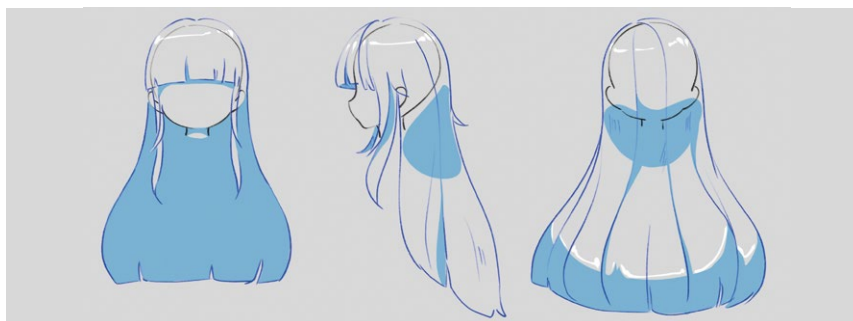
Расстояние от внешнего контура волос до кожи головы



Голова похожа на сферу, так что прорисовывая тень на волосах, нужно учитывать эту форму



Если мы установим источник света над головой, то на волосах будут три области: свет, основной цвет и тень — все из-за влияния света и структуры головы.



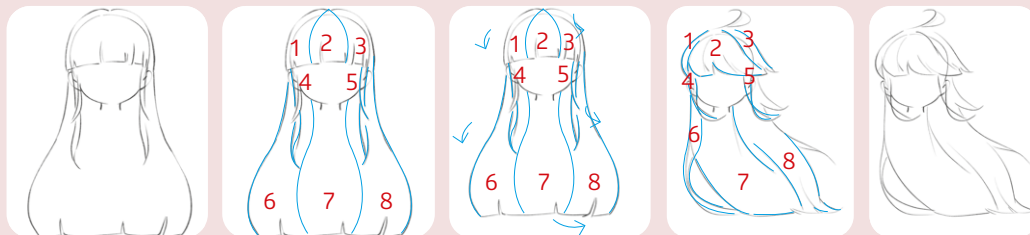
Цвет на свету

Основной цвет

Цвет в тени

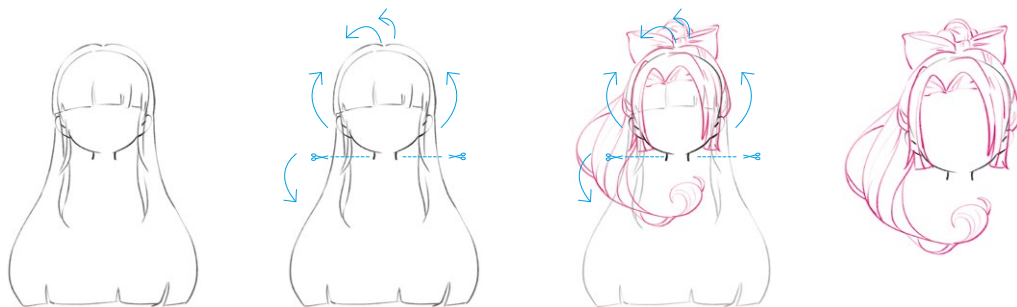
ПОДСКАЗКА

В реальной жизни намного красивее, когда длинные волосы развеваются. Чтобы нарисовать волосы в движении, можно изображать их прядями, и тогда каждая прядь будет двигаться по-своему. На рисунке ниже группа 1, 2, 3 — это пряди челки, группа 4, 5 — пряди на висках, а группа 6, 7, 8 — это хвостовая часть волос. Если вы захотите нарисовать развевающиеся волосы, вы можете вспомнить эту схему и изобразить, как каждая группа прядей двигается в своем направлении.



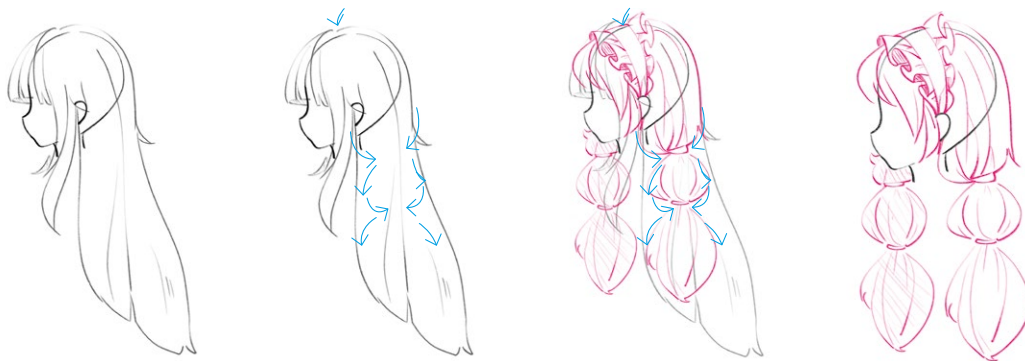
Хвост

Рисуя высокий хвост, вы как будто «связываете» хвостовые пряди и изображаете их так, словно их можно перекинуть через плечо в одном направлении. Если «обрезать» длинные височные пряди, получится новая прическа.



Прическа с ободком

Если персонаж носит головной убор, то часть волос под ним будет прижата, а волосы вокруг становятся чуть более объемными. Создавая персонажей, можно добавлять им такие милые украшения.



Заплетенные волосы

Рисуя косички, помните о том, что каждая прядь накладывается и перекрывает другую. Можете условно разделить волосы на три части: пряди слева и справа будут нарисованы внахлест, а волосы посередине образуют хвостик, когда все три части волос будут стянуты резинкой.



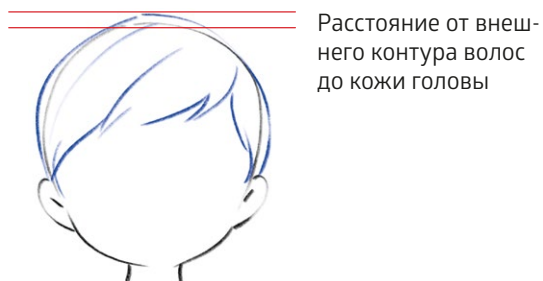
3.4.2. Короткие волосы

Сделайте простой эскиз головы в виде сферы, а затем поместите на нее волосы, как на рисунке снизу.

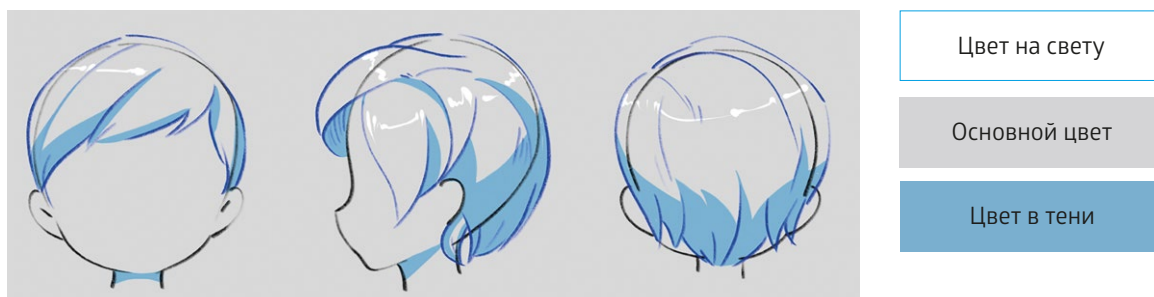


Короткие волосы, как правило, не очень объемные, поэтому расстояние от внешнего контура волос до кожи головы тут меньше, чем в изображении с длинными волосами.

Но, рисуя короткие прически, также важно учитывать положение теней, зависящее от формы головы.



Если мы установим источник света над головой, то на волосах будут три области: цвет на свету, основной цвет и цвет в тени.



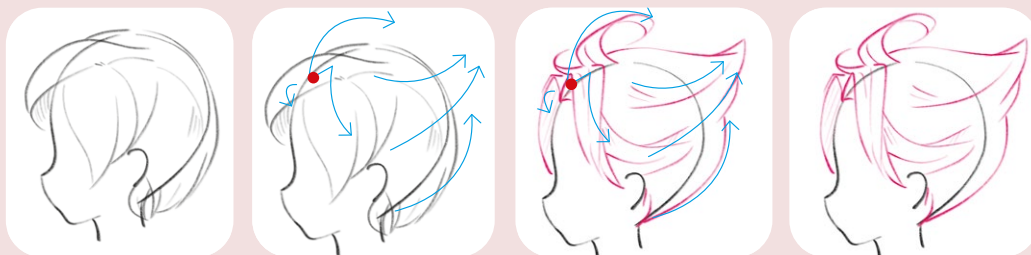
Короткие волосы разной длины

Рисуя короткие волосы разной длины, можно играть с челкой. Например, сделать ровный срез слева и удлинить челку справа. Но нужно учитывать, что «срезанная» челка будет изгибаться, как и длинная ее часть, в соответствии со строением головы.



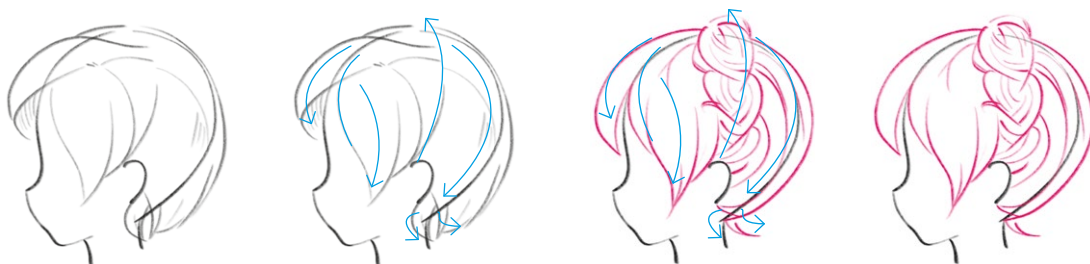
ПОДСКАЗКА

Рисуя короткие волосы, можно сделать акцент на том, в какую сторону они лежат, или усилить ощущение укладки. Посмотрите на рисунок ниже: можно «зачесать» короткие волосы назад, а челку убрать вверх.



Заплетенные волосы

Изображая короткие заплетенные волосы, нужно добавлять в часть косы уплотнение. Еще важно помнить о том, как ложатся тени на такую прическу, и проверять, чтобы волосы лежали в соответствии со сферической формой головы.



3.4.3. Тренируемся рисовать волосы

Итак, мы рассмотрели основные прически и особенности их рисования, а теперь давайте попробуем объединить все наши знания в цветной иллюстрации.



Использованные цвета:



(C:15, M:13, Y:53, K:0)

(C:51, M:31, Y:5, K:0)

(C:59, M:51, Y:47, K:0)

(C:41, M:30, Y:49, K:0)

Кисти:



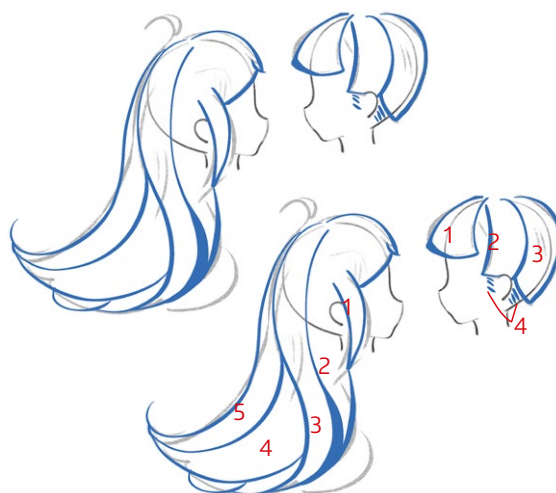
«Карандаш НВ»



«Карандаш 6В»



«Рапидограф»

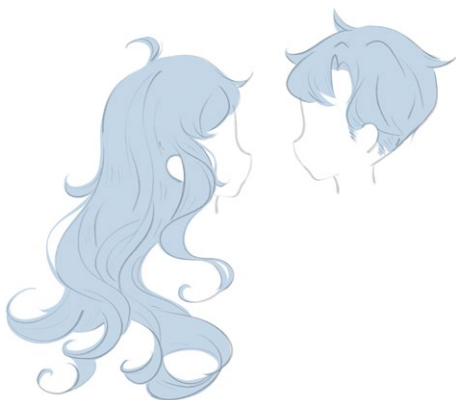


1 Создаем эскиз. Кисть «Карандаш НВ» удобно использовать, чтобы определить размер и положение голов персонажей, а затем кисть «Карандаш 6В» — чтобы обозначить форму волос. Давайте сделаем персонажа слева девочкой, а справа — мальчиком и нарисует их так, чтобы они смотрели друг на друга.

2 Разделим волосы на группы. Связь между каждой прядью отлично проявляется в процессе группировки. Челка у девушки будет одной группой, височные пряди — другой, а длинные волосы сзади образуют еще четыре группы. У мальчика относительно короткие волосы, поэтому «соберем» его челку в одну группу, височные пряди — во вторую, затылочную часть волос — в третью, а закривок — в четвертую.



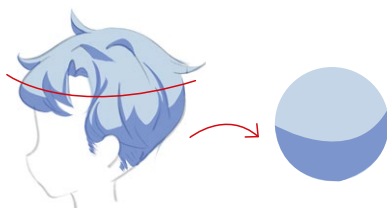
3 Прорисуем волосы. В соответствии с предыдущим делением на группы детально проработаем пряди кистью «Карандаш НВ».



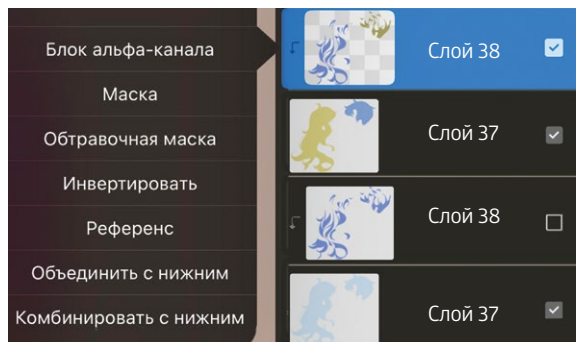
- 4 Зальем волосы единым цветом.** Кистью «Рапидограф» зальем цветом основную длину волос и проверим, чтобы форма и изгибы выглядели красиво и естественно.



- 5 Добавим тени** в соответствии с формой головы и структурой волос, тем, как перекрывают друг друга пряди. Поскольку волосы у мальчика короче, а внешний контур волос близок к коже головы, тень на волосах в целом повторяет форму головы.



- 6 Закрасим волосы цветом.** Выберем цвет волос персонажам. Чтобы они контрастировали и лучше смотрелись вместе, возьмем разные цвета для их волос.



7 Добавим тени поверх основного цвета. Можно разделить тени на разные слои с помощью обтравочных масок.



8 Проработаем волосы. Кистью «Карандаш НВ» добавим немного ярких оттенков в область основного цвета волос, усиливая ощущение света на них. Чтобы показать структуру волос, можно нанести тонкие штрихи.

9 Кистью «Рапидограф» добавим блики света. Световые отблески будут более ярких оттенков желтого и синего.



10 Прорисуем черты лица и одежду персонажей, чтобы завершить рисунок. Мягкие длинные волосы девочки резко контрастируют со взъерошенными короткими волосами мальчика — это подчеркивает и их разные характеры.



3.5. Применяем знания о создании персонажей на практике

Теперь вы в целом знаете, как рисовать различных персонажей. Давайте подробно рассмотрим, как использовать эти новые знания на практике. В примере ниже мы попробуем нарисовать энергичную милую девушку, она будет одета в яркий спортивный костюм, волосы мы соберем ей в высокий хвост, а на руке у нее будет сидеть маленький голубь. В целом иллюстрация должна выглядеть доброй и немного волшебной.



Использованные цвета:



(C:68, M:26, Y:31, K:0)

(C:50, M:68, Y:67, K:6)

(C:2, M:16, Y:17, K:0)

(C:46, M:87, Y:88, K:14)

Кисти:



«Карандаш Narinder»



«Карандаш НВ»



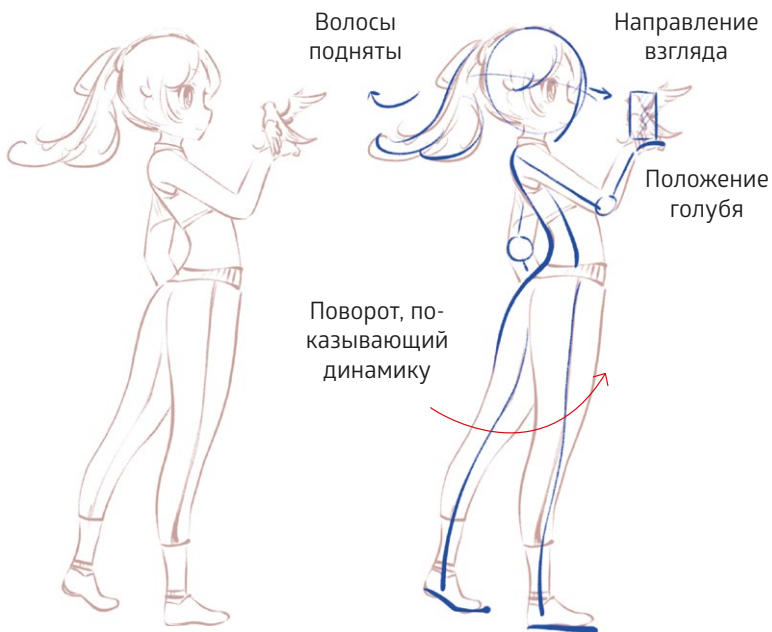
Nikko Rull



«Мягкая кисть»



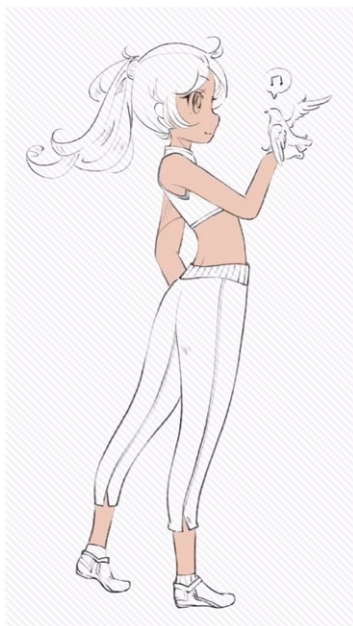
«Рапидограф»



1 Сделаем набросок. Кистью «Карандаш Narinder» наметим фигуру героини. Взгляд девушки направлен на голубя, а ее фигура в полуобороте указывает на движение, подчеркнутое взметнувшимся хвостом.

2 Уточним эскиз. Кистью «Карандаш НВ» скорректируем и прорисуем линии.

Цвет на свету Основной цвет Цвет в тени



3 Зальем цвет кожи. Для этого выделим область лица, руки, тело и ноги героини и с помощью кисти Nikko Rull закрасим кожу основным цветом.

4 Добавим более светлый и темный тона. Для прорисовки более светлых участков воспользуемся «Мягкой кистью», а с помощью кисти «Карандаш Narinder» добавим цвет тени, чтобы сделать героиню более реалистичной и не плоской.



5 Прорисуем черты лица. Кистями «Карандаш НВ» и «Рапидограф» изобразим голубые радужки, затем добавим темные зрачки и блики. Рот можно нарисовать мягкой линией с помощью «Карандаша НВ».



- 6 Прорисуем волосы.** Кистью «Рапидограф» зальем основной цвет, затем кистью «Карандаш Narinder» добавим тени и свет, а «Карандашом НВ» обозначим блики и отражение фонового цвета, чтобы все цвета гармонично смотрелись в рисунке.



- 7 Детализируем одежду.** Кистью «Рапидограф» зальем основной цвет одежды, затем кистью «Карандаш Narinder» добавим светлые и темные тона. Кистью «Карандаш НВ» прорисуем детали.



8 Нарисуем голубя. Кистью «Рапидограф» зальем голубя основным цветом, затем кистью «Карандаш Narinder» добавим свет и тень на фигурку голубя. Так постепенно персонажи на нашем рисунке ожили!





Глава 4

КОСТЮМЫ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

4.1. Дизайн одежды

Одежда помогает передать характер, личность, статус, пространственное и временное нахождение персонажа. Создавая иллюстрацию, обращайте внимание на логическую связь между одеждой и персонажами. Можно следовать простой логике: изображать взрослых и старых персонажей в более бледной одежде, а молодых героев — в более яркой, чтобы зритель мог почувствовать нужную атмосферу и обстановку через одежду действующих лиц.

4.1.1. Женская одежда

Рисуя женскую одежду, я обычно выбираю костюмы в легком, милом или более женственном стиле. Фасон и цвет одежды девушки на рисунке слева отлично перекликаются с нежными цветами фона, тем самым подчеркивая женственность героини.

Для одежды девушки ниже я выбрала по большей части теплые желтые и ярко-оранжевые оттенки. Теплый желтый символизирует чистоту героини, а ярко-оранжевый подчеркивает ее веселый характер.





На иллюстрации сверху девушка держит в руке оружие, в ее глазах твердость, она одета в темную броню и выглядит героически. Небольшие розовые элементы в качестве украшений на одежде подчеркивают женственность персонажа, а золотые элементы делают наряд торжественным и даже роскошным.

Современная одежда

Давайте посмотрим, как рисовать современную женскую одежду на примере молодой девушки, одетой модно и ярко.



Использованные цвета:



(C:3, M:15, Y:52, K:0)

(C:15, M:51, Y:0, K:0)

(C:56, M:0, Y:4, K:0)

(C:50, M:59, Y:60, K:1)

Кисти:



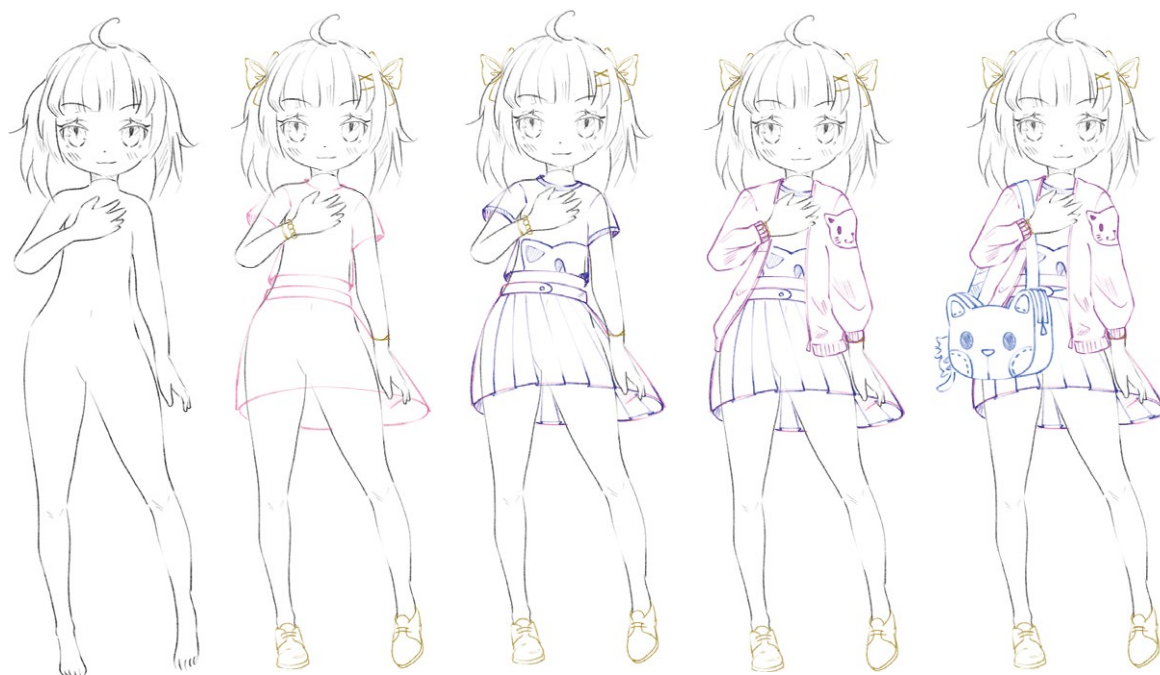
«Карандаш HB»



«Рапидограф»



«Карандаш Narinder»



1 Сделаем эскиз. Кистью «Карандаш HB» нарисуем набросок фигуры девушки.

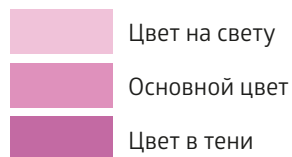
2 Продумаем одежду. Поскольку выбранный персонаж — энергичная и жизнерадостная современная девушка, то одежда, которую она носит, должна быть довольно милой. Добавим ей на куртку изображение мультяшного кота, который будет сочетаться с ее сумкой.

ПОДСКАЗКА

В костюме героини я использую много элементов с мультяшными котами, чтобы показать ее живой и жизнерадостный характер.

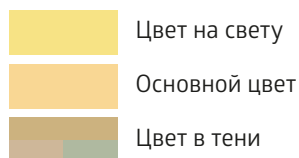


3 Закрасим футболку. Кистью «Рапидограф» зальем основной цвет футболки, а затем оттенком чуть темнее добавим тени, оттенком чуть светлее обозначим места, куда падает свет. После этого можно раскрасить мультяшного кота.





4 Нарисуем куртку и юбку. Кистью «Рапидограф» заливаем основной цвет куртки, а затем кистью «Карандаш Narinder» добавим тени. Так же поступим с юбкой. Розовый цвет футболки стоит добавить в тень куртки, чтобы вещи сочетались друг с другом.



5 Нарисуем сумку. Кистью «Рапидограф» зальем основной цвет сумки, затем добавим темные и светлые тона, чтобы придать ей трехмерности. Дополним ее мелкими элементами, цвет которых поддерживает цветовую гамму остальной одежды, чтобы рисунок выглядел цельно.



6 Добавим детали. Когда основные элементы готовы, можно дополнить образ бантиками, проработать ботинки. Все эти детали придают персонажу живости. Затем проработаем голову, волосы и лицо, кожу и тело, не забывая про правила света и тени. И вот — образ милой современной девочки в яркой одежде готов.

ПОДСКАЗКА

Чтобы добавить любому объекту объема, не забывайте об основном правиле: после линейного наброска нужно ввести основной цвет объекта, затем тени (по цвету темнее, чем основной цвет), потом свет (по цвету светлее, чем основной цвет) и, наконец, добавить фоновый цвет. Таким образом, структура объекта будет более очевидной, а цвета покажутся более цельными. Этот алгоритм мы используем во всех примерах этой книги.

Основной цвет

Цвет в тени

Цвет на свету

Фоновый цвет

Древний костюм

Если нужно нарисовать старинную одежду, лучше сначала обратиться к историческим материалам. Но если задача — усилить сюжетность картины, можно придумать костюм самостоятельно. Далее мы подробно рассмотрим, как рисовать традиционную женскую одежду.



Использованные цвета:



(C:0, M:68, Y:62, K:0)

(C:0, M:56, Y:71, K:0)

(C:77, M:25, Y:25, K:0)

(C:0, M:9, Y:9, K:0)

Кисти:



«Карандаш HB»



«Рапидограф»



«Карандаш Narinder»

Поскольку мы будем рисовать женщину из другой эпохи, сделаем ее более нежной и женственной.



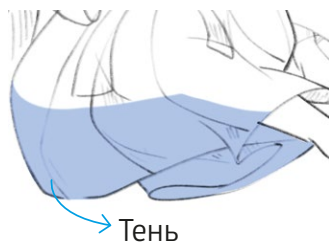
- 1 Сделаем набросок.** Кистью «Карандаш НВ» нарисует эскиз фигуры героини. Изобразим ее с распущенными волосами, в которые вплетены украшения, в силуэте попробуем передать плавность ее движений и образа.



- 2 Продумаем одежду.** Поскольку традиционной китайской одежде была присуща многослойность, это ощущение необходимо передать и на рисунке.



- 3 Нарисуем юбку и воротник.** Кистью «Рапидограф» зальем основным цветом юбку и воротник, затем темно-оранжевым добавим тени, а светло-оранжевым — светлые места.



Умножение

Замена темным

Затемнение основы



- 4 Детализируем юбку.** Поскольку наша героиня сидит, сложив ноги, у края юбки должна быть большая тень. Чтобы ее создать, можно добавить новый слой над слоем с юбкой, затем установить режим «Умножение» — и создать темный участок.



Цвет на свету

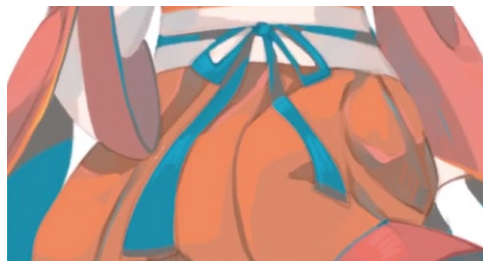
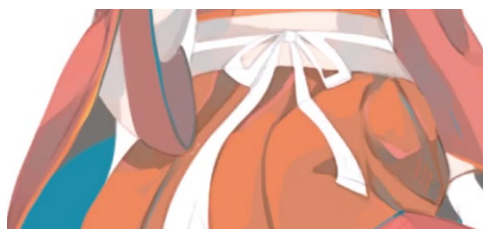
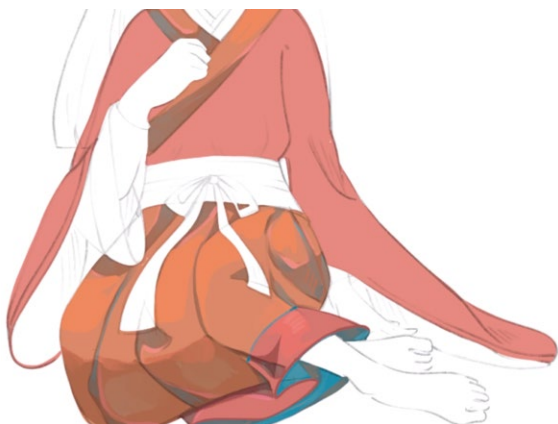
Основной цвет

Цвет в тени

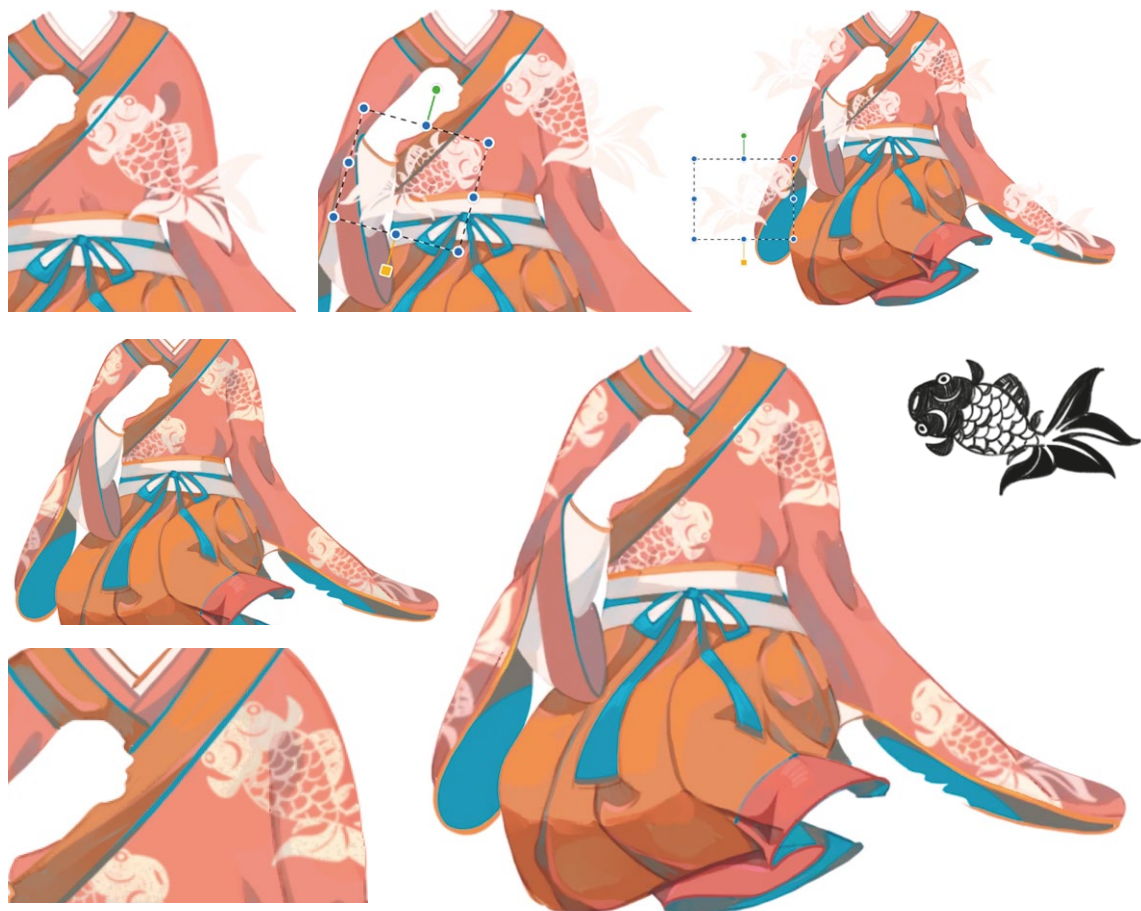
- 5 Отрегулируем форму тени** так, чтобы она легла на складки юбки, а затем сотрем ее лишний участок. После этого кистью «Карандаш Narinder» добавим фоновый цвет к тени и раскрасим подкладку и подол юбки синим и красным соответственно.

ПОДСКАЗКА

Когда мы создаем сложные детали одежды, более трудоемкой становится и работа с цветом. Я обычно сначала рисую элементы с большим количеством цветов, чтобы определить общий тон, а затем уже добавляю детали.



- 6 Нарисуем верх и пояс.** Кистью «Рапидограф» зальем основной цвет верха, затем темными и светлыми тонами добавим тени и свет. То же самое повторим для пояса. Я сделала его лунно-белым и синим, чтобы смягчить ярко-оранжевый цвет одежды.



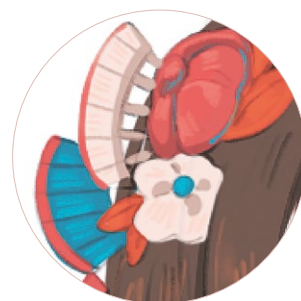
7 Добавим узоры на одежду. В старинной одежде очень важны узоры. Кистью «Карандаш НВ» сделаем рисунок золотой рыбки, а затем переместим его на одежду, отрегулировав цвет. Можно скопировать несколько одинаковых рыбок и наложить их на одежду. Обратите внимание на места с тенью: узоры тоже должны подчиняться правилам объема фигуры.

8 Нарисуем украшение для волос. Стиль украшения должен соответствовать стилю одежды героини. Добавим элементы вееров и цветов в украшение на голове, а цвета возьмем те же, что и для одежды.





9 Доработаем голову, волосы, кожу, тело героини — и образ будет завершен!



Другие костюмы

Разумеется, женская одежда не ограничивается двумя рассмотренными костюмами. Одежда должна соответствовать выбранной эпохе и характеру персонажа.

Вот несколько моих рисунков одежды в других стилях, которые можно использовать в качестве примера при создании иллюстраций.





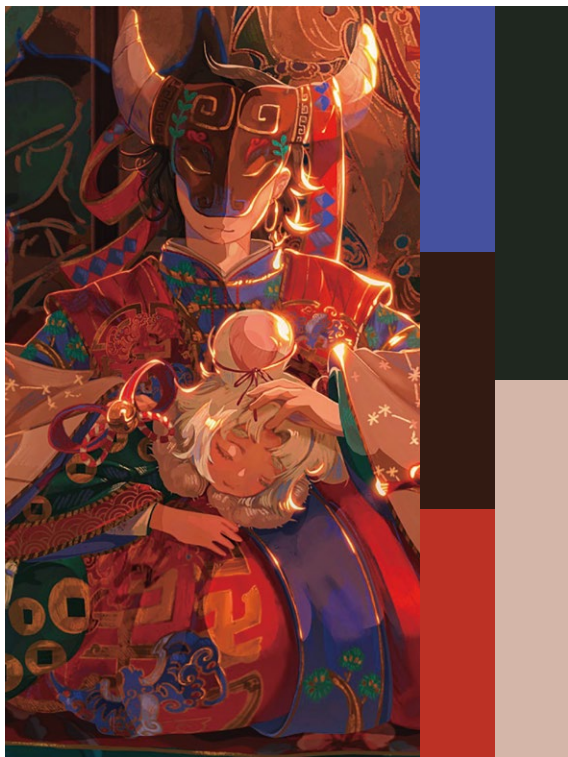
4.1.2. Мужская одежда

На моих рисунках, как правило, мужская одежда темнее женской — это для того, чтобы подчеркнуть спокойный темперамент мужских персонажей. Создавая мужской костюм, я также добавляю в него меньше цветов окружающей среды.

Одежда на рисунке справа выполнена в серо-голубых, серо-зеленых и золотых тонах — эти ненасыщенные цвета усиливают спокойный характер персонажа.

На следующей иллюстрации я изобразила роскошный наряд, который подчеркивает окружение и статус героя. Хотя цветовая насыщенность одежды очень высокая, для ее приглушения используется много серых тонов, чтобы иллюстрация не выглядела пестрой.





ПОДСКАЗКА

Рисуя мужскую одежду, я беру яркий цвет и соответствующий ему серый оттенок, чтобы подчеркнуть спокойный мужской темперамент.

Современная одежда

Давайте на примере посмотрим, как рисовать современную мужскую одежду. На иллюстрации будет изображен серьезный подросток в серо-голубом костюме; он смотрит на часы, как будто кого-то ждет.



Использованные цвета:



(C:48, M:35, Y:7, K:0)

(C:67, M:62, Y:51, K:4)

(C:9, M:16, Y:29, K:0)

(C:20, M:65, Y:51, K:0)

Кисти:



«Карандаш HB»



«Рапидограф»

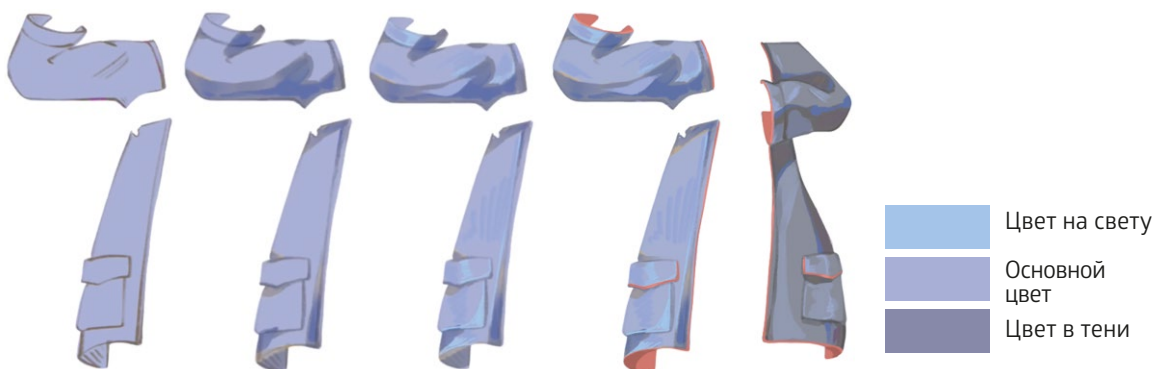


«Карандаш Narinder»



1 Сделаем эскиз. Кистью «Карандаш HB» создадим набросок, сразу добавив фигуре движения: персонаж смотрит на часы.

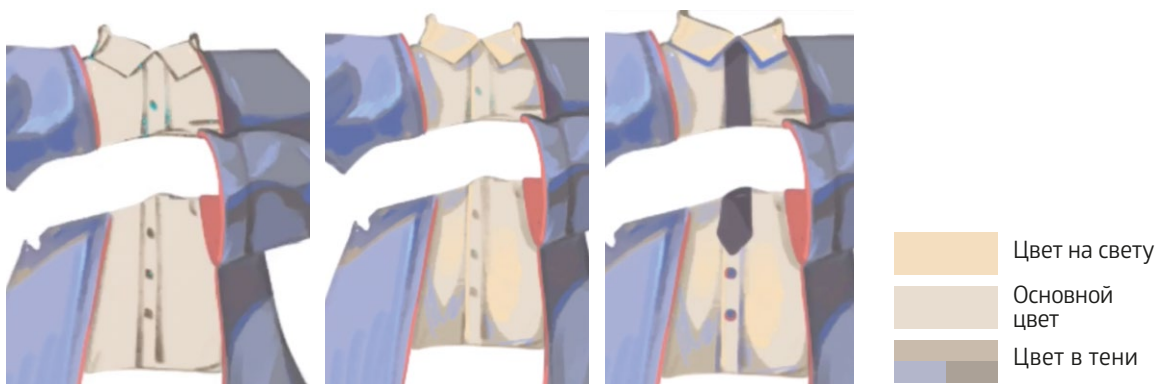
2 Продумаем одежду. Наш персонаж в костюме, поэтому, чтобы подчеркнуть, что действие происходит в наши дни, добавим ему наушники. Для того чтобы сделать героя более юным, над наушниками нарисуем собачьи ушки, а сзади — хвостик.



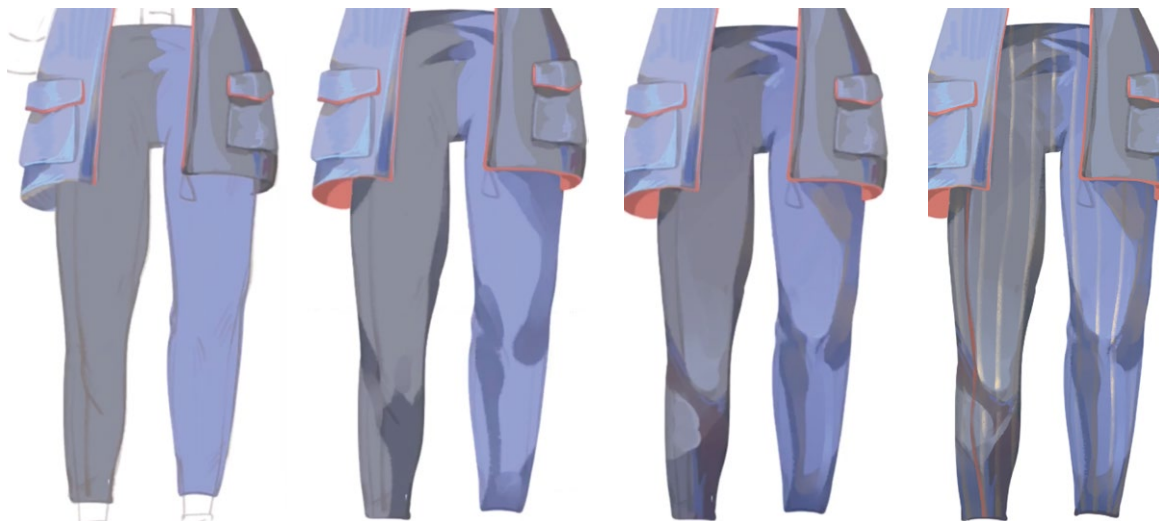
3 Подберем цвет пиджака. Кистью «Рапидограф» добавим синий цвет левой части пиджака, чуть более темным отметим тени, а чуть более светлым — освещенные участки. Таким же образом добавим серый цвет на правую часть пиджака. Если весь костюм будет однотонным — серым или голубым, это будет выглядеть слишком скучно, поэтому используем оранжевый.

ПОДСКАЗКА

Поскольку я хотела еще больше «омолодить» своего героя, я раскрасила половинки костюма — символа зрелости — двумя цветами, так что левая и правая половина кажутся частями разных костюмов.



4 Прорисуем рубашку. Сначала кистью «Рапидограф» закрасим основной цвет рубашки, затем кистью «Карандаш Narinder» обозначим свет и тень. Обратите внимание, что тени на рубашке не могут быть сделаны только темным оттенком основного цвета, нужно добавить в них цвета пиджака.



- 5 Прорисуем брюки.** Сначала кистью «Рапидограф» закрасим две стороны брюк основными цветами, затем более темным нарисуем тень, а также свет — чуть более светлым оттенком. Затем кистью «Карандаш НВ» добавим полоски на ткани. Светлые и темные участки полосок тоже должны повторять фактуру брюк: темнее всего они будут в тени, а светлее — на свету, в области коленей.



- 6 Нарисуем ремень и часы.** Кистью «Рапидограф» заполним ремень и часы основным цветом, затем кистью «Карандаш НВ» прорисуем яркие детали. Далее снова возьмем кисть «Рапидограф», чтобы нарисовать темный край под ремнем и получить ощущение его толщины, а также проработаем пряжку ремня и циферблат часов. Наконец с помощью кисти «Карандаш НВ» добавим блеск металла на пряжке ремня и стрелках часов.



7 Детализируем другие элементы. Нарисуем кроссовки и наушники — эти детали могут добавить герою уникальности. Кроссовки «омолодят» персонажа, как и милые наушники.



8 Проработаем голову, причёску, кожу, хвостик — и рисунок современного подростка будет завершен.

Древний костюм

Рисуя традиционную мужскую одежду, я обычно представляю благородных принцев или храбрых генералов, поэтому и одежду подбираю в соответствии с образом и характером персонажей. Давайте посмотрим, как создать и нарисовать героя-мужчину в старинной одежде.



Использованные цвета:



(C:80, M:64, Y:92, K:43)

(C:50, M:43, Y:95, K:1)

(C:82, M:76, Y:83, K:61)

(C:69, M:72, Y:47, K:6)

Кисти:



«Карандаш HB»



«Рапидограф»



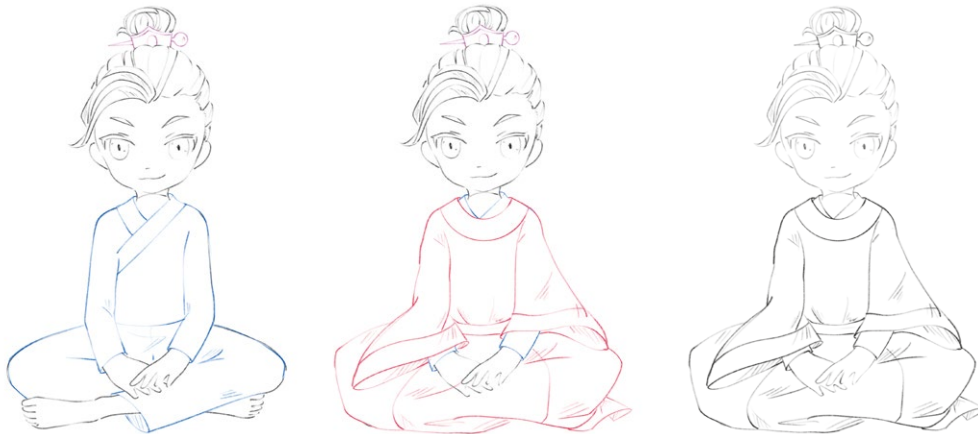
«Карандаш Narinder»



«Сланцевая кисть»



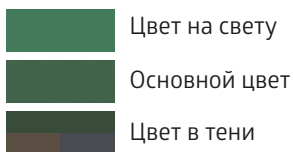
- 1 Создаем эскиз.** В этом примере мы будем рисовать богатого принца, сидящего со скрещенными ногами. Кистью «Карандаш HB» сделаем его фигуры и позы.

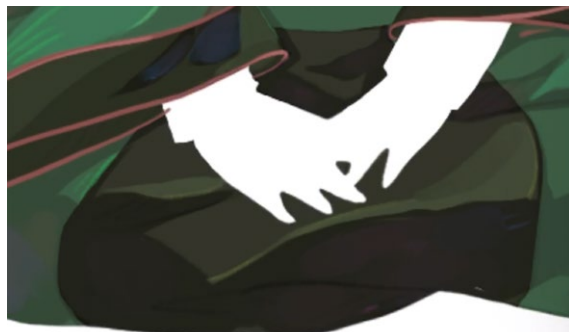
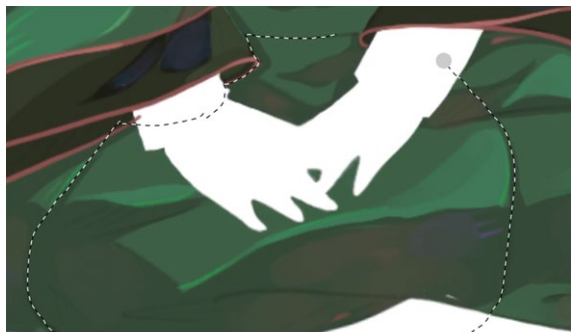


2 Продумаем одежду. Поскольку время в рисунке — древность, одежда героя должна быть многослойной.



3 Нарисуем верхний халат с круглым горлом. Кистью «Рапидограф» зальем халат основным цветом, а затем кистью «Карандаш Narinder» обозначим тени на одежде. Выглядывающую часть нижнего халата можно сделать красной, чтобы создать резкий контраст с верхней одеждой, поэтому в тени зеленого халата также стоит добавить немного красного.





- 4** Затемним нижнюю часть одежды и края рукавов, иначе весь костюм в одном цвете будет смотреться слишком нереалистично.



- 5** Добавим узоры. Кистью «Карандаш НВ» нарисуем тыкву-горлянку в круге и наложим этот узор поверх одежды. Скопируем еще несколько и распределим по всему пространству халата. Затем отрегулируем цвет так, чтобы узоры сочетались. После этого возьмем «Сланцевую кисть» и пройдемся по узорам, добавляя им текстуры.



- 6 Прорисуем нижний халат.** С помощью кисти «Рапидограф» закрасим основным цветом воротник и рукава, затем добавим им тени и свет, а после золотым цветом прорисуем края выглядывающих рукавов и воротника.



- 7 Добавим головной убор.** После того как нарисована одежда, можно приступить к головному убору. Важно, чтобы он соответствовал стилю персонажа. Лучше не использовать слишком много оттенков и сохранить общую цветовую гамму.



8 Проработаем лицо, прическу, тело и оставшиеся мелкие детали. Образ красивого юного принца в старинном костюме готов!

Другие костюмы

Вариаций мужской одежды, как и женской, великое множество. На следующей странице приведены некоторые мои рисунки одежды в разных стилях; вы можете использовать их в качестве примера, когда будете создавать свои иллюстрации.

ПОДСКАЗКА

Помните, что одежда должна соответствовать выбранной эпохе и характеру персонажа.



4.2. Дизайн аксессуаров

Аксессуары являются важными элементами для создания персонажа, они делают образы героев более полными. В этом параграфе разберемся, как рисовать различные украшения.

4.2.1. Женские аксессуары

На многих классических картинах да и иллюстрациях женщины изображаются с красивыми головными уборами или украшениями. Создавая своих персонажей, вы тоже можете добавить им не-

сколько симпатичных аксессуаров — это сделает картинку более детальной и интересной.

Среди головных уборов обычно преобладают шляпки и короны. Шляпки делаются из мягкого материала, поэтому они могут придать образу героини нежности, а добавив перья, вы создадите более модный образ. Корона сделана из твердого материала, поэтому оторочка пушистым мехом смягчит образ и добавит героине притягательности.



Среди аксессуаров, которые можно держать в руках, я выделяю веера, зонтики и цветочные корзины. Веера — символ роскоши и благородства, а зонтики

и цветочные корзины могут подчеркнуть женственность героинь. Добавление этих аксессуаров поможет сделать иллюстрацию более атмосферной.



Шляпка

Попробуем нарисовать шляпку, украшенную бантами и цветами. Основной цвет головного убора — нежно-фиолетовый.



Использованные цвета:



(C:28, M:49, Y:0, K:0)

(C:66, M:77, Y:44, K:4)

(C:15, M:21, Y:17, K:0)

(C:55, M:36, Y:58, K:0)

Кисти:



«Карандаш НВ»



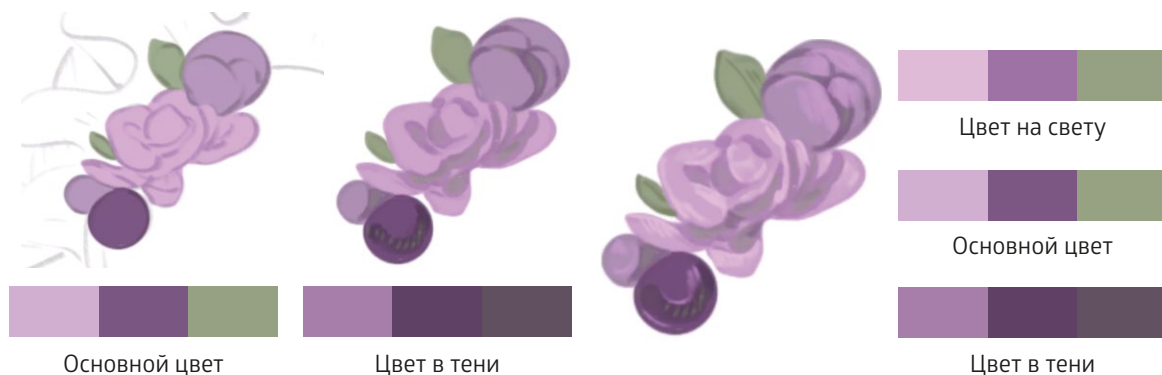
«Карандаш Narinder»



«Рапидограф»



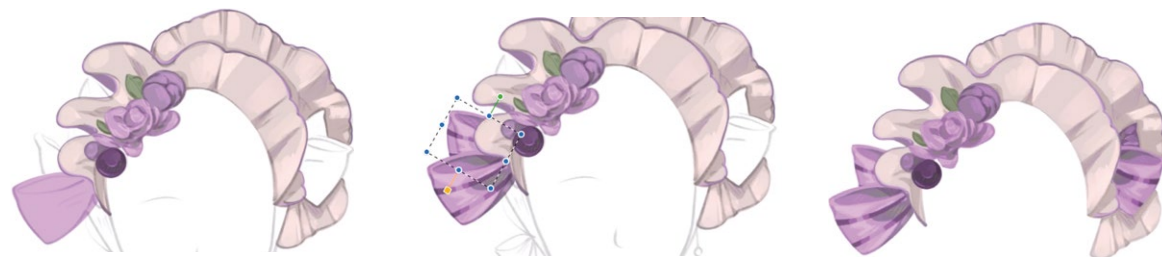
- 1 Создаем эскиз.** Кистью «Карандаш НВ» нарисуем набросок шляпки. В этом примере мы изображаем шляпку, которую может носить придворная дама, поэтому в ней много мелких украшений; она идет в комплекте с сережками в виде маленьких бусин на нитях, которые прячутся под ленту.



2 Нарисуем цветы. Сначала с помощью кисти «Карандаш Narinder» зальем цветы основным оттенком, затем изобразим тени более темным оттенком, а после кистью «Карандаш НВ» добавим цвет на свету.



3 Нарисуем поля шляпки. Проработаем, как в прошлом шаге, поля шляпы — наложим цвета в три слоя. На этом этапе удобно использовать кисти «Карандаш НВ» и «Рапидограф».



4 Нарисуем банты. Кистью «Рапидограф» нанесем основной цвет банта, затем кистью «Карандаш Narinder» добавим тени, а кистью «Рапидограф» — светлые части. После этого можно создать копии банта и расположить их в нужных местах, подогнав размеры.



ПОДСКАЗКА

Можно нарисовать только один бант, а затем просто сделать несколько копий, настроив размер и положение. Это сэкономит время, затраченное на рисунок.



- 5** Нарисуем ленту и бантик на шею. Кистью «Рапидограф» нарисует ленту и бантик на шею, а кистью «Карандаш Narinder» добавим более темные и светлые части на ленту и бант.



- 6** Нарисуем темный бантик и маленькие бусинки по аналогии с предыдущим шагом — шляпка готова!



ПОДСКАЗКА

Разберемся, чем отличаются кисти «Карандаш Narinder», «Рапидограф» и «Карандаш НВ».

По текстуре «Карандаш Narinder» аналогичен «Карандашу НВ», но при этом первый больше похож на мягкий карандаш.

«Карандаш НВ» более детальный, его частицы расположены более плотно, и эта кисть не такая яркая, как «Карандаш Narinder», поэтому подходит для прорисовки деталей предметов.

Линии, проведенные кистью «Рапидограф», почти не имеют текстуры, поэтому их часто используют для закраски крупных цветовых областей.



«Карандаш Narinder»



«Карандаш НВ»



«Рапидограф»

Веер

Изысканный веер может не только выполнять декоративную роль, но и подчеркивать оригинальность и статус персонажей. В примере ниже я покажу вам, как нарисовать розовый веер, оборки и бантик которого позволяют сделать акцент на женственности владелицы, а светло-золотая канва добавляет самому вееру объема.



Использованные цвета:



(C:9, M:33, Y:0, K:0)

(C:17, M:68, Y:47, K:0)

(C:3, M:16, Y:25, K:0)

(C:27, M:41, Y:58, K:0)

Кисти:



«Карандаш НВ»



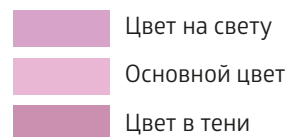
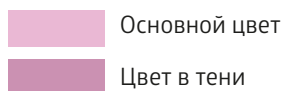
«Карандаш Narinder»



«Рапидограф»



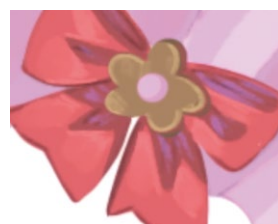
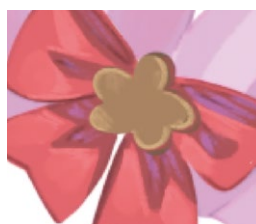
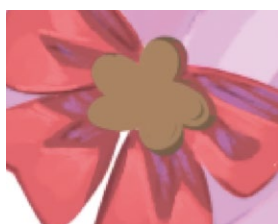
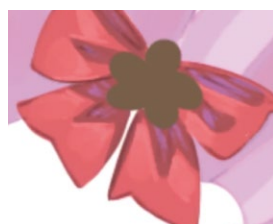
- 1 Сделаем эскиз.** Кистью «Карандаш НВ» нарисует набросок веера. В этом примере мы попробуем изобразить пышный веер с такими декоративными элементами, как цветы, оборки и банты.



- 2 Закрасим основную часть веера.** Тем же способом, который мы изучили, кистью «Рапидограф» закрасим внутреннюю часть веера, а затем кистью «Карандаш Narinder» добавим тени и свет.



- 3 Нарисуем бант.** По аналогии с предыдущим шагом добавим кистью «Рапидограф» основной цвет на бант, а затем кистью «Карандаш Narinder» наложим тени и свет. В тень нужно обязательно добавить немного розового фоновых цвета.



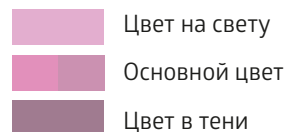
- 4 Нарисуем яркую сердцевину банта** кистью «Карандаш NB», а затем кистью «Карандаш Narinder» проработаем металлический цветок и другие золотые элементы.

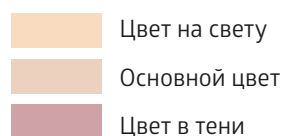
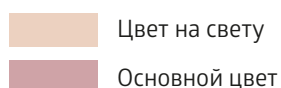
ПОДСКАЗКА

Поскольку цветы — это довольно сложные элементы, можно добавлять больше оттенков в их основной цвет.



- 5 Прорисуем цветы.** Кистью «Рапидограф» зальем основной тон цветов, а затем кистью «Карандаш Narinder» прорисуем темные и светлые места. Чтобы усилить украшение веера, можно добавить на края лепестков золотистый цвет.





6 Нарисуем оборку и ленты. Кистью «Рапидограф» заполним основным цветом ленты и оборку. После этого кистью «Карандаш Narinder» добавим тени. Потом снова воспользуемся кистью «Рапидограф» и сделаем золотую окантовку. В завершение добавим светлые участки.



4.2.2. Мужские аксессуары

Мужчины обычно изображаются на иллюстрациях сильными и отважными, поэтому их аксессуары необязательно должны быть яркими и богато украшенными, если при этом они соответствуют обстановке и статусу персонажа.

На мужских головных уборах меньше украшений, чем на женских. Зато мужчины чаще появляются на иллюстрациях в масках, аксессуаре, придающем загадочности образу. Мужские короны, как правило, массивнее женских и имеют меньше декоративных элементов.



Если у персонажа что-то должно быть в руках, можно нарисовать трость, самурайскую катану или меч — все это придаст образу героизма.

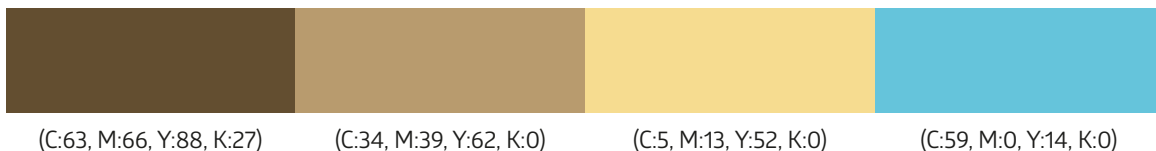


Корона

В примере ниже мы попробуем нарисовать корону: ее основной цвет — золотой, а в центре располагается голубой драгоценный камень. Давайте разбирать, как это изобразить.



Использованные цвета:



Кисти:



- 1 Сделаем эскиз.** Кистью «Карандаш НВ» нарисует набросок короны.



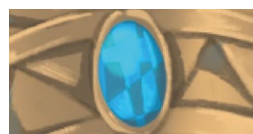
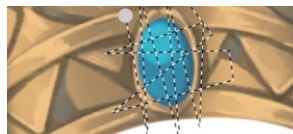
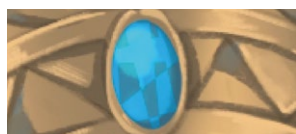
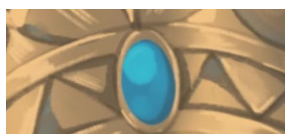
- 2 Проработаем цвета.** Кистью «Рапидограф» зальем основной темно-золотой цвет. Поскольку нам необходимо передать текстуру металла, закрасим изгибы кистью «Карандаш Narinder», используя более светлый оттенок, а затем размоем грани, чтобы создать эффект переливающегося на свету золота.



Цвет в тени

3 Проработаем тени.

Кистью «Карандаш Narinder» закрасим чеканку, находящуюся в тени. Добавим немного голубого в тень, чтобы она перекликалась с драгоценным камнем, который мы изобразим чуть позже.



- 4 Нарисуем драгоценный камень.** Чтобы передать текстуру камня, воспользуемся методом послойного рисования: нарисуем частицы внутри камня отдельно, а затем усилим яркость и насыщенность этих блоков. После с помощью кисти «Карандаш НВ» добавим немного световых пятен.

ПОДСКАЗКА

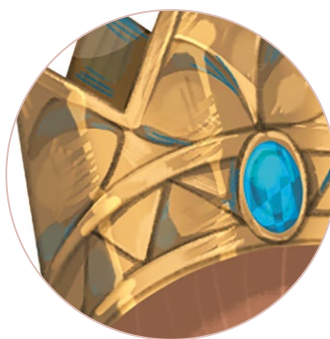
Мы уже применяли метод послойного рисования, когда добавляли объекту трехмерности в других примерах.



- 5 Добавим металлический блеск.** Создадим новый слой и нарисуем кистью «Рапидограф» металлический блеск на короне. Далее в режиме установки наложения слоя выберем «Добавить» и поставим процент прозрачности на 30%.

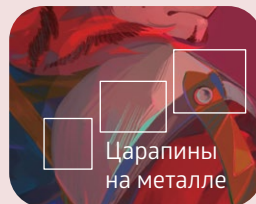
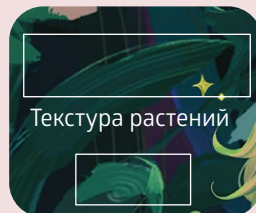
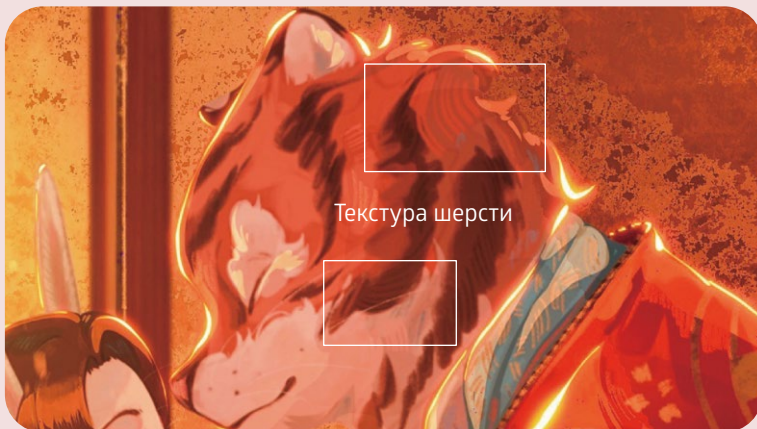


6 Добавим текстуру. Кистью Thylacine сделаем небольшие штрихи на блестящих поверхностях, чтобы создать эффект металла.



ПОДСКАЗКА

Кисть Thylacine — это базовая кисть в библиотеке кистей Procreate. Я часто использую ее, когда рисую шерсть или царапины на металлических предметах. Получается уникальная текстура, которая очень обогащает изображение.

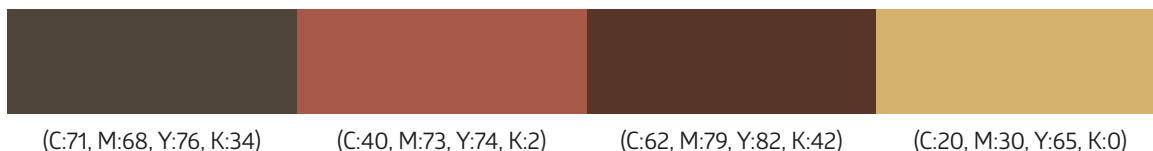


Катана

Разберем еще один пример: нарисуем самурайский меч — катану, в котором сочетаются красный и золотой цвета.



Использованные цвета:



Кисти:



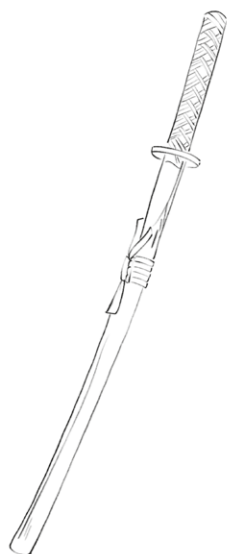
«Карандаш HB»



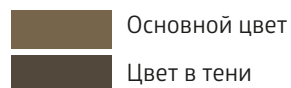
«Рапидограф»



«Карандаш Narinder»

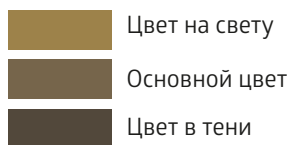


- 1 **Создаем эскиз.** Кистью «Карандаш HB» сделаем набросок катаны.

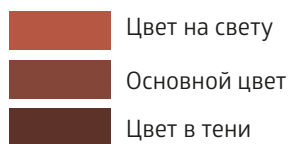


Обратите внимание, что в плетении тени находят друг на друга, перекрываясь.

- 2 **Прорисуем рукоять и шнурок.** Цвета рукояти и шнурка должны быть золотистыми, поэтому закрасим их кистью «Рапидограф» основным цветом — коричневым, а затем кистью «Карандаш Narinder» добавим тени на плетеной рукояти.



3 Детализируем рукоять. Кистью «Карандаш Narinder» проработаем рукоять, а затем добавим темно-красный цвет, чтобы нарисовать проглядывающий эфес (основание меча).



4 Нарисуем ножны. Кистью «Рапидограф» сначала зальем основной цвет, а затем кистью «Карандаш Narinder» добавим тени и свет.

ПОДСКАЗКА

Сравнивая три темно-красных оттенка, вы можете обнаружить, что даже самый светлый из них не дает ощущения яркости, но сочетание оттенков значительно обогащает изображение.

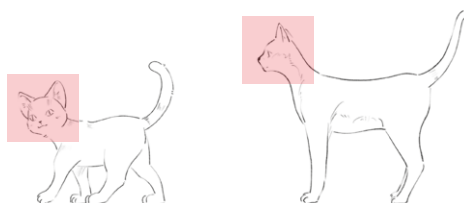
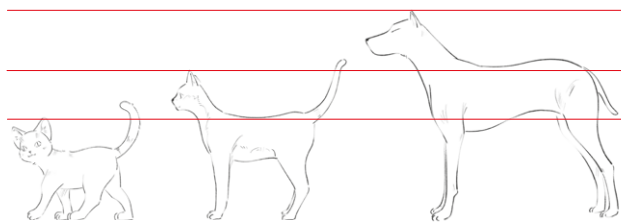




Глава 5

ЖИВОТНЫЕ, РАСТЕНИЯ, ПРЕДМЕТЫ

5.1. Животные



Милые маленькие зверушки всегда вызывают у людей желание их защитить, а вот свирепые большие животные могут напугать. Но любое животное — милое маленькое или большое и страшное — можно использовать, чтобы обогатить рисунок.

5.1.1. Разница между животными и антропоморфными персонажами

Разберем особенности и пропорции в изображении котят, взрослых кошек и больших собак.

Котенок маленький и очень милый: на рисунке справа голова котенка изображена такой же большой, как у взрослой кошки, и это лишь подчеркивает его миловидность. Голову котенку можно нарисовать даже крупнее, чем у взрослой кошки, чтобы усилить этот эффект.

Рисуя котика, можно подчеркнуть, что он еще маленький, изобразив его в разных смешных позах: послушно сидящим или катающимся по полу.

Изображая взрослую кошку, можно сделать акцент на грациозном теле и изящных изгибах, а также придать ее позам больше динамики — например, нарисовать в процессе игры.

Собака — животное преданное и энергичное, так что можно изобразить ее в одной из характерных поз: сидящей или бегущей.

Рисуя животных, можно использовать пропорции реальных зверей, не искажая их.

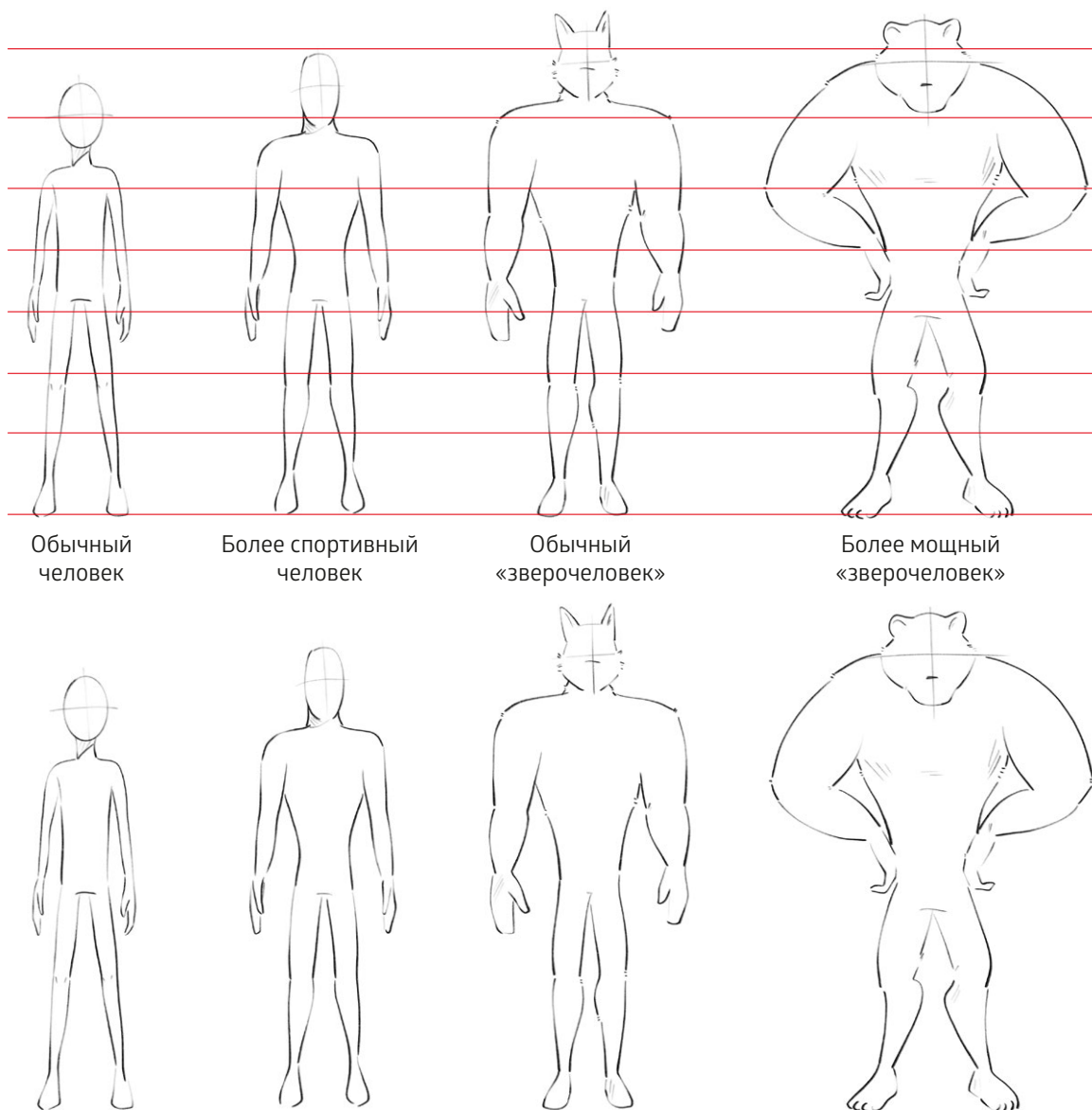
Другое дело, если вы хотите нарисовать человекоподобное животное. Посмотрим, как рисовать таких персонажей, подробнее.



На картинке ниже слева направо изображены обычный, более спортивный человек, человекоподобный зверь — назовем его для простоты «зверочеловек» — и более мощный «зверочеловек». Как видно из картинки, при создании «зверочеловека» пропорции несколько нарушаются: ширина плеч гораздо больше человеческой, при сохранении особенностей фигу-

ры человека, сохраняются и особенности животных.

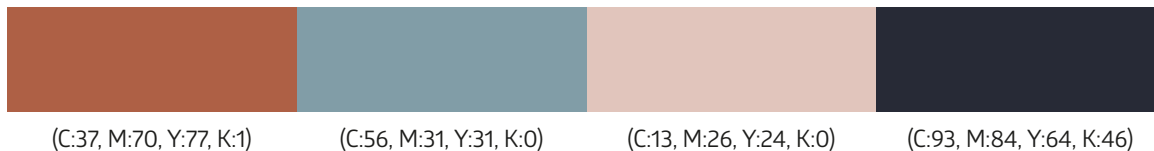
Рисуя относительно небольших животных, таких как лисы и волки, можно использовать пропорции обычного «зверочеловека», а при создании более крупных животных, таких как тигры и медведи, лучше использовать пропорции более мощного «зверочеловека», как на последней схеме.



5.1.2. Лис

В этом примере изображен оранжевый лис в голубом плаще, как у какого-нибудь рыцаря или принца. Давайте подробно рассмотрим, как нарисовать такого лиса.

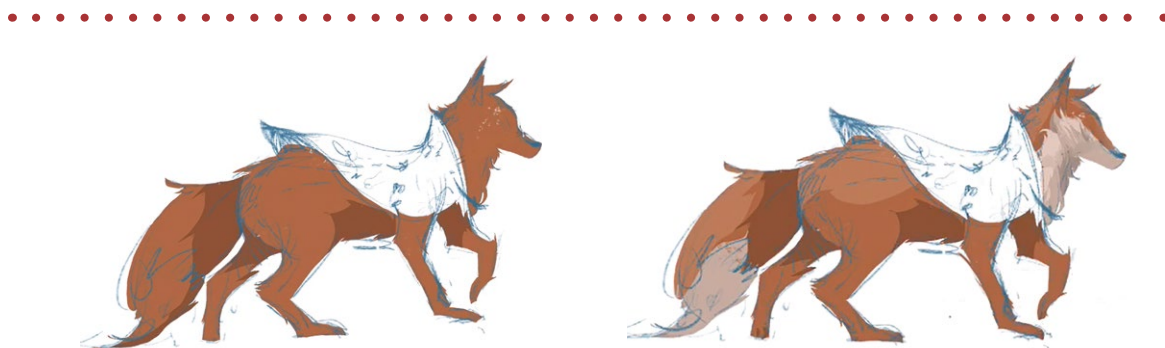
Использованные цвета:



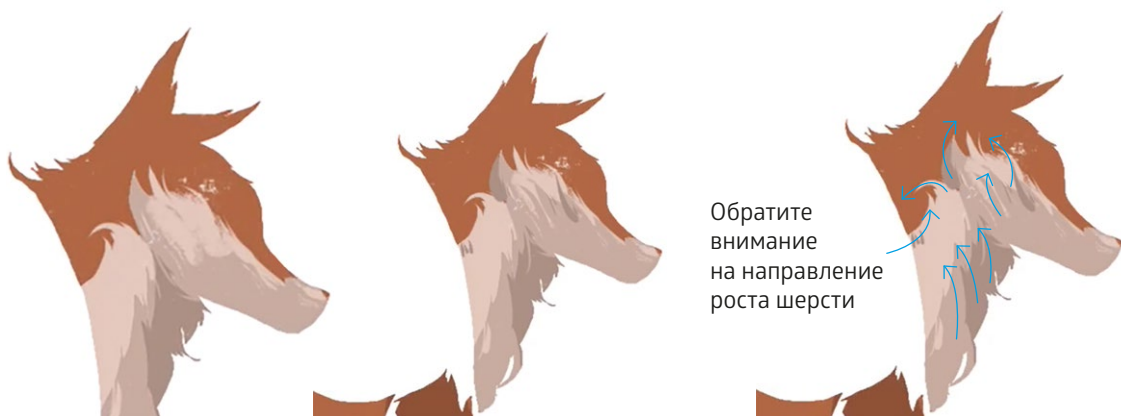
Кисти:



- 1 Сделаем эскиз.** Кистью «Рапидограф» нарисует фигуру лиса, затем кистью «Карандаш НВ» уточним детали, а после снова кистью «Рапидограф» нарисует четкий контур. Добавим красивый плащ, который придаст сказочности рисунку.



- 2 Займемся цветом.** Кистью Nikko Rull нарисует мех лиса. Возьмем темно-оранжевый для теней, ярко-оранжевый для основного цвета и белый с добавлением оранжевого для белых частей шерсти лиса.



Обратите внимание на направление роста шерсти

3 Прорисуем мех. Кистью «Рапидограф» добавим деталей в мех на нижней челюсти мордочки, а затем той же кистью добавим «пушистости» шерстке.



4 Закрасим лапы, уши и нос. Воспользуемся кистью Nikko Rull. Поскольку лис выполнен в теплых тонах, стоит добавить немного синего в тени, чтобы общий цвет был чуть более холодным.

ПОДСКАЗКА

На этом этапе для изображения меха мы используем дополнительные цвета, они находятся в двух противоположных цветовых блоках палитры. Их применение помогает сделать изображение цельным.

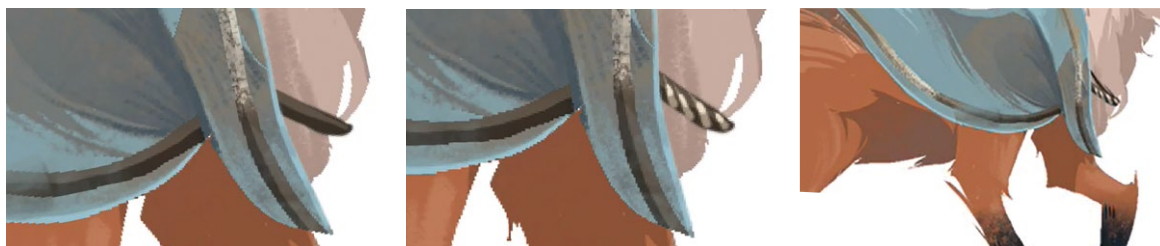
Цвет, получившийся при смешивании



Цвет, получившийся при смешивании



- 5 Нарисуем плащ.** Используя кисть Nikko Rull, зальем основной цвет, затем «Сланцевой кистью» изобразим тени, свет и темные полоски. В качестве фонового цвета нужно добавить немного оранжевого цвета меха лиса, а после «Шумной кистью» можно нарисовать на полосках золотые края.



- 6 Нарисуем завязки на плаще.** Это удобно сделать кистью «Рапидограф».



- 7 Прорисуем мордочку.** В этой иллюстрации морда лиса не слишком выделяется, поэтому будет достаточно кистью «Рапидограф» сделать акцент на прикрытых глазах.

5.1.3. Лис-воин

В этом примере мы нарисуем человекоподобного лиса-воина, одетого в яркий синий костюм и с красным шарфом на шее. В руках у него будет катана, как у странствующего самурая.



Использованные цвета:



(C:0, M:53, Y:60, K:0)

(C:42, M:83, Y:75, K:5)

(C:78, M:51, Y:15, K:0)

(C:55, M:74, Y:84, K:23)

Кисти:



«Карандаш HB»



«Карандаш Narinder»



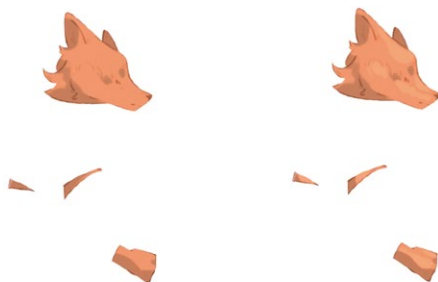
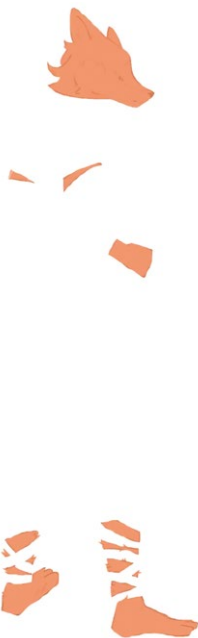
Nikko Rull



«Рапидограф»



- 1 Сделаем эскиз.** Кистью «Карандаш Narinder» сделаем набросок, а затем кистью «Карандаш HB» уточним контуры.



Основной цвет



Цвет в тени

Цвет на свету



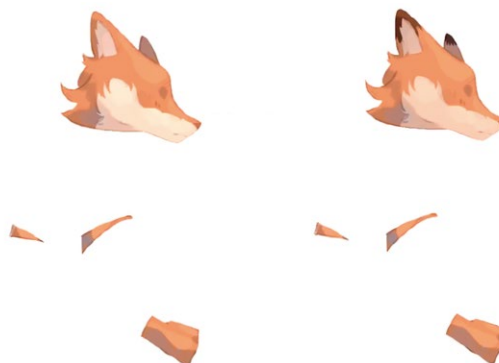
Основной цвет



- 2 Закрасим тело.** Кистью Nikko Rull зальем основной цвет шерсти лиса-воина, затем обозначим тени и светлые пятна.

ПОДСКАЗКА

Кроме головы и когтей, тело «зверочеловека» в остальном похоже на строение обычного человека.



- 3 Нарисуем мех и лапы.** Будем использовать бело-оранжевый для светлых мест шерсти, а цвет нижних лап сделаем темно-коричневым.



- 4 Нарисуем мордочку и мех.** Кистью «Карандаш НВ» проработаем глаза, нос, рот и уши лиса-воина.

ПОДСКАЗКА

Линии мордочки не должны быть слишком толстыми, поэтому на этом шаге удобно использовать «Карандаш НВ», который еще и добавит ощущение текстуры.



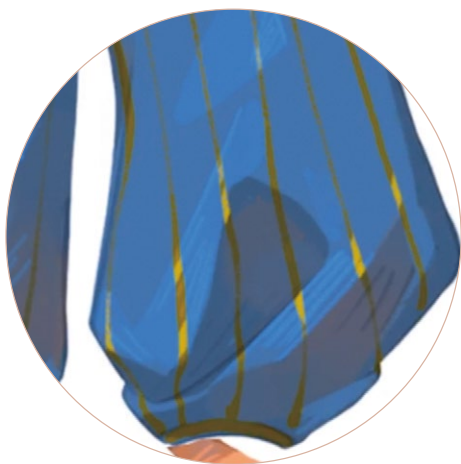
- 5 Добавим пушистости.** В этом поможет кисть «Карандаш НВ».



- 6 Нарисуем шарф.** Кистью «Рапидограф» зальем основной цвет шарфа, затем кистью «Карандаш Narinder» нарисует тени на нем, а кистью «Карандаш НВ» добавим свет.



7 Нарисуем одежду. Кистью «Рапидограф» добавим основной цвет. Затем кистью «Карандаш Narinder» обозначим тени и светлые места на одежде, а кистью «Карандаш HB» прорисуем детали и добавим светлые штрихи к ярким местам. Из-за красного шарфа теневая часть синей одежды должна иметь немного красноватый оттенок.



8 Нарисуем светлые полосы на одежде более ярким цветом, учитывая сгибы и складки ткани. Затем зальем эти полосы золотым, отмечая темные и светлые места согласно структуре ткани.



9 Доработаем детали. Темно-красным цветом закрасим внутреннюю часть рукавов и ножные обвязки. Здесь можно пользоваться тем же принципом, что и при проработке шарфа.



10 Добавим катану. Нарисуем самурайский меч, который мы тренировались изображать ранее. Катана и образ лиса-воина отлично сочетаются друг с другом.



5.1.4. Кот

В этом примере мы будем рисовать темно-серого котенка с ошейником и украшением в виде золотой рыбки. Нарисуем ему большие круглые глаза и изобразим сидящим в забавной позе.



Использованные цвета:



(C:68, M:65, Y:65, K:18)

(C:75, M:42, Y:24, K:0)

(C:48, M:100, Y:100, K:18)

(C:46, M:56, Y:100, K:2)

Кисти:



«Карандаш HB»



«Рапидограф»



«Карандаш Narinder»



- 1 Сделаем эскиз.** Кистью «Карандаш HB» сделаем контурный набросок котенка.



- 2 Зальем тело цветом.** Кистью «Рапидограф» добавим основной цвет шерсти котенка, оставив место для ошейника.



- 3 Выделим темные и светлые части.** Кистью «Карандаш Narinder» изобразим темные и светлые части тела котенка, а затем кистью «Карандаш НВ» прорисуем мелкие детали на светлых частях тела, создавая ощущение пушистой шерсти.



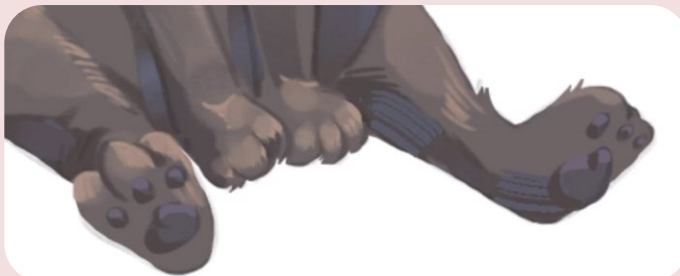
- 4 Нарисуем мордочку.** Кистью «Рапидограф» нарисует белки глаз котенка, затем добавим обводку и зрачки. Обратите внимание, что строение глаз животных схоже с человеческими: в них тоже есть глубина и тени.

- 5 Нарисуем подушечки на лапах.** Кистью «Рапидограф» прорисуем подушечки, чтобы получилась реалистичная кошачья лапка.



ПОДСКАЗКА

Подушечки на кошачьей лапке похожи на маленькие шарики, которые можно разделить на разные области при раскраске.



6 Нарисуем ошейник. Кистью «Рапидограф» зальем ошейник основным цветом, а затем кистью «Карандаш НВ» добавим тени, свет и, наконец, кистью «Рапидограф» нарисуем украшение в виде рыбки.



5.1.5. Девочка-кошка

В этом примере разберем, как нарисовать девочку-кошку. Образ кошки вызывает не такие эмоции, как, например, образ лисы. Кошка — более милое и домашнее животное, поэтому, обдумывая размер персонажа, я решила выбрать чиби-форму девочки.



Использованные цвета:



(C:30, M:100, Y:100, K:1)

(C:4, M:22, Y:83, K:0)

(C:56, M:54, Y:48, K:0)

(C:64, M:98, Y:100, K:2)

Кисти:



«Карандаш НВ»



«Карандаш Narinder»



Nikko Rull



«Рапидограф»



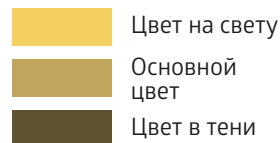
- 1 Сделаем эскиз.** Сначала кистью «Карандаш Narinder» сделаем набросок девочки-кошки, а затем кистью «Карандаш НВ» уточним контуры. Чтобы подчеркнуть кошачью природу героини, добавим на одежду и веер узоры с рыбами.



2 Проработаем цвет тела. Начнем с участков голой кожи: кистью Nikko Rull зальем основной тон кожи, затем кистью «Карандаш Narinder» нарисуем тени. Девочка-кошка, как и лис-воин, — это человекоподобное животное, поэтому будет достаточно шерсти на кистях до локтей и ногах до колен, а также на ушках и хвосте.

ПОДСКАЗКА

Рисуя сгибы рук и ног, можно добавить несколько других оттенков, чтобы усилить объемность фигуры девочки-кошки.



3 Нарисуем черты лица. У героини черты лица будут похожи на мордочку кошки. Кистью «Рапидограф» нарисуем глаза и зальем их цветом радужки. Поскольку веко довольно длинное, оно образует тень на глазном яблоке, так что на радужках нужно обозначить два цвета. Кистью «Рапидограф» нарисуем нос и рот розовым цветом, а затем добавим блики на глаза, чтобы они выглядели более живыми.



4 Добавим темные цвета. Зальем нужные области тела иотрегулируем насыщенность и яркость цвета, чтобы тот казался почти черным. Кистями «Карандаш НВ» и «Рапидограф» добавим текстуру шерсти в темные части рук и ног.



5 Прорисуем волосы. С помощью кисти «Рапидограф» зальем основной цвет волос, затем кистью «Карандаш Narinder» добавим тени, а кистью «Карандаш НВ» обозначим свет.



6 Добавим ушки. Возьмем кисти «Рапидограф» и «Карандаш НВ», чтобы нарисовать ушки девочке-кошке и придать им пушистости.



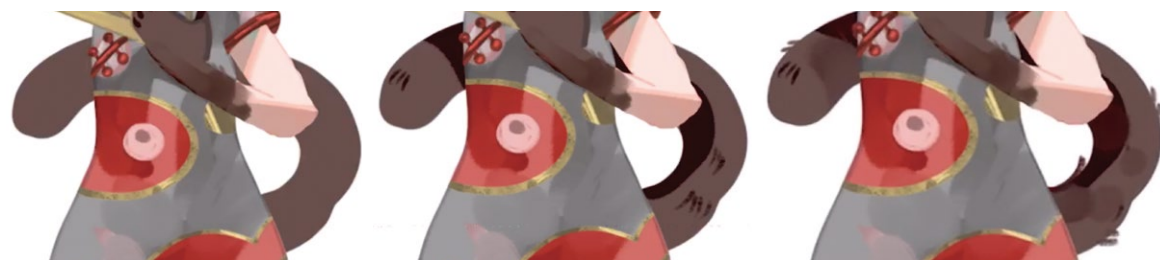
- 7 Нарисуем веер.** Кистью «Рапидограф» зальем веер темным оттенком. Затем кистью «Карандаш Narinder» добавим основной цвет. Поскольку это складной веер, разница между светлым и темным тонами должна быть очевидна. Возьмем «Карандаш НВ», чтобы нарисовать светлые блики, а затем добавим рисунок маленькой красной рыбки, чтобы украсить веер.



- 8 Проработаем одежду.** Кистью «Рапидограф» зальем основной цвет платья, затем кистью «Карандаш Narinder» нарисует тени и светлые места. Добавим немного красного к основному цвету, чтобы платье сочеталось с цветом окружающей среды.



9 Добавим детали. Кистью «Рапидограф» нарисуем красный кант и пуговицы, добавим им тени и свет. После этого приступим к узорам в виде красных рыб, не забывая про темные и светлые места на платье.



10 Нарисуем хвост. Для основного цвета хвоста уместнее всего использовать темно-коричневый. Зальем его «Рапидографом», затем «Карандашом Narinder» нарисуем тени, а «Карандашом HB» добавим пушистости шерстке.



5.2. Растения

Я часто добавляю в иллюстрации яркие растения, чтобы картинка была более энергичной, живой и красочной. При этом если добавить темные цветы, у зрителя может возникнуть ощущение угнетенности и запустения. Как вы уже знаете, яркость и оттенки напрямую влияют на атмосферу иллюстрации и ее восприятие.

В этом параграфе мы разберемся, как вообще рисовать растения.

5.2.1. Цветы

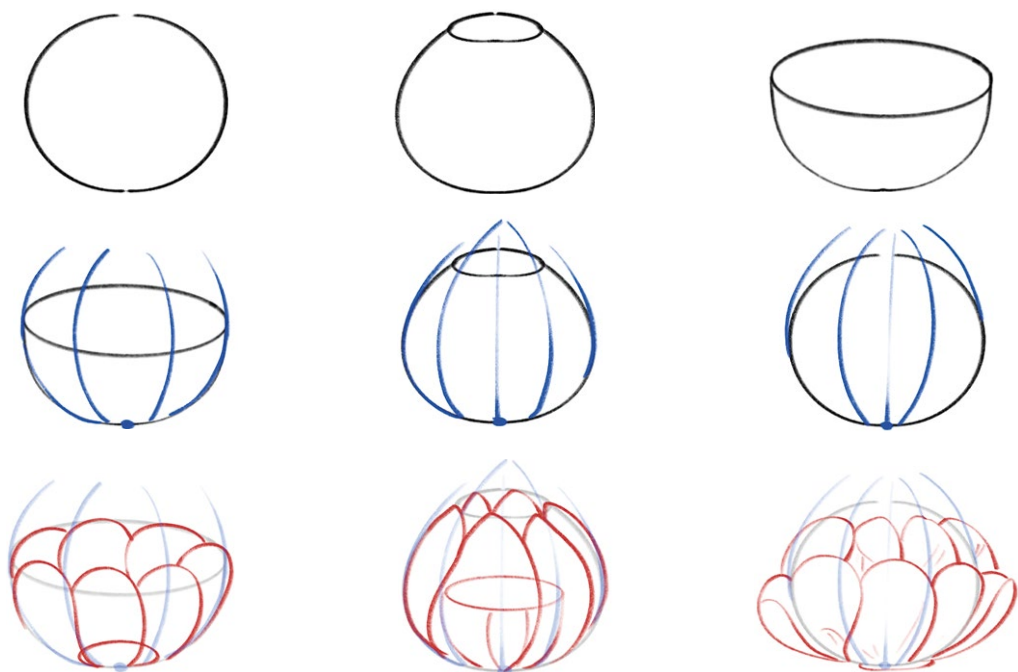
Рисуя цветы, важно обращать внимание на их структуру и направление роста. Если лепестков много, надо понимать, как они связаны между собой. Если лепест-



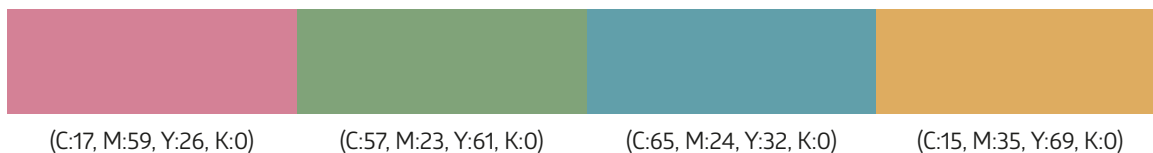
ков мало, то связь между ними кажется неочевидной, и тогда выбранные оттенки должны быть более однородными. На двух рисунках выше изображены цветы одного красного цвета, но у цветка слева больше лепестков, поэтому он имеет больше оттенков. У цветка справа лепестков меньше, поэтому заливка более однородная. Это небольшая хитрость, которую следует запомнить новичкам при рисовании цветов.

Структуру цветка можно рассматривать как чашу или относительно круглую форму, от которой потом можно «отрезать» ненужные фрагменты. Лепестки также надо прорисовывать, учитывая эту изначальную сферическую форму, чтобы передать объемом цветка.

Базовую форму мы рассмотрели, давайте потренируемся изображать цветы детально.



Использованные цвета:



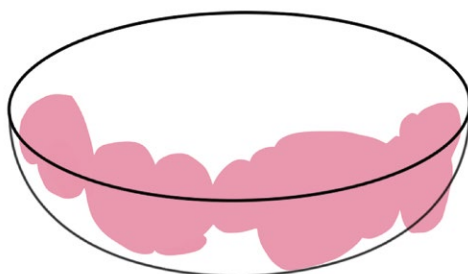
Кисти:



«Карандаш Narinder»



«Карандаш НВ»

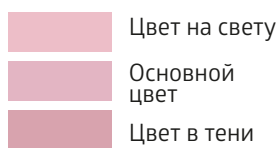


- 1 Нарисуем общую форму цветка.** Кистью «Карандаш Narinder» нарисуем половину сферы, это будет основа для чаши лепестков.

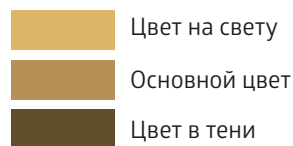


- 2 Добавим оттенков.** Кистью «Карандаш Narinder» обозначим тени на лепестках с внешней стороны, а затем кистью «Карандаш НВ» добавим в тень немного фонового цвета. Можно использовать оранжевый для теплой тени и синий для холодной тени, чтобы цветок получился более ярким.

Цвет лепестков с противоположной, внутренней стороны



- 3 Нарисуем лепестки с другой стороны.** Кистью «Карандаш Narinder» добавим лепестки с противоположной стороны чаши, для этого можно использовать другой оттенок. Затем той же кистью нарисует тени и свет, чтобы создать ощущение объема.



- 4 Нарисуем сердцевину цветка.** Кистью «Карандаш Narinder» добавим пестик в серединку цветка. Темные части тычинок можно представить темными точками, а светлые тычиночные нити нарисовать поверх тычинок, чтобы передать падающий свет.



- 5 Нарисуем второй цветок.** Кистью «Карандаш Narinder» нарисует общую форму цветка, основным цветом зальем другую сторону сферы и добавим тени и свет — по аналогии с предыдущими шагами.



ПОДСКАЗКА

Чтобы показать толщину и объем цветка, можно использовать более темные и более яркие оттенки по сравнению с основным цветом.





- 6 Нарисуем сердцевину второго цветка.** Используем «Карандаш НВ», чтобы нарисовать структуру пестика и тычинок. Поскольку цветок — сфера, внутри лежит тень, поэтому необходимо добавить холодный синий к теням на концах лепестков.



- 7 Соединим два цветка и добавим стебли.** Два маленьких ярких цветка готовы!



5.2.2. Трава

В сюжетной иллюстрации важна прорисовка мелких деталей, которые могут добавить изыска и помочь передать атмосферу. Хотя рисовать траву довольно просто, не пропускайте этот урок. Я расскажу, какие стили обычно использую и как реализую задуманное. Один из стилей —

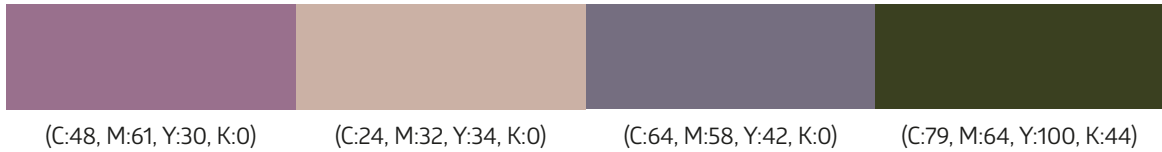
декоративный, второй — реалистичный. На рисунке с лисом трава выполняет декоративную функцию, усиливая сказочное ощущение от картинки. На следующей иллюстрации трава нарисована реалистично, это больше подходит для изображаемого сюжета.



Структура травы очень проста, и метод рисования тоже относительно прост: выберите цвет, который ей подходит, и добавьте немного текстуры. В примере на следующей странице разберем подробно, как нарисовать траву в декоративном стиле.



Использованные цвета:



Кисти:



«Карандаш 6В»



«Рапидограф»



- 1 Нарисуем листочек и тонкую веточку.** Листок может быть в виде сердца, а нарисовать его и веточку удобно кистью «Рапидограф». Далее сделаем копии листьев и поместим их на веточку. Поскольку изображение травы относительно простое, нет необходимости в наброске, можно сразу рисовать элементы в цвете.



- 2 Нарисуем большие плоские листья.** Кистью «Рапидограф» изобразим большие овальные листья, а затем кистью «Карандаш НВ» расчертим их несколькими тонкими линиями. Кистью «Карандаш 6В» теперь можно добавить изогнутые линии, которые будут изображать прожилки травы.



- 3 Соединим нарисованные элементы —** получится трава в декоративном стиле. Чем больше цветов использовать, тем ярче и насыщеннее будет композиция.

5.2.3. Деревья

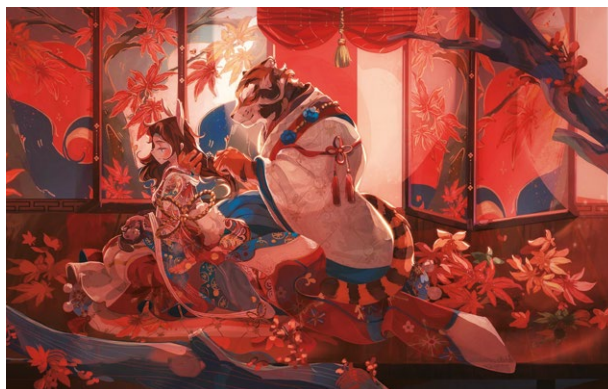
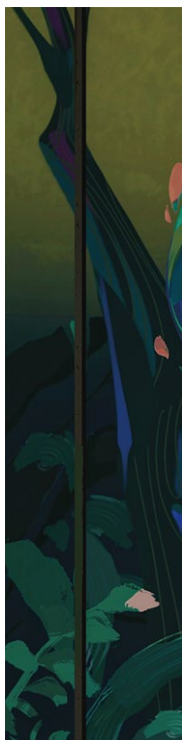
Дерево в иллюстрации выполняет несколько функций: если это дневная сцена, то дерево символизирует жизненную силу; если ночная, то дерево может создавать атмосферу спокойствия и умиротворения. У разных видов деревьев разные признаки, которые нужно учитывать в иллюстрациях.

Тема рисунка ниже — «Весна», а это значит, что все живое пробуждается и растет, поэтому и деревья в иллюстрации олицетворяют силу жизни, и я нарисовала стволы толстыми линиями. Сразу совет: если вы хотите, чтобы деревья олицетворяли жизненную силу и динамику в иллюстрации, рисуйте их крупными мазками.

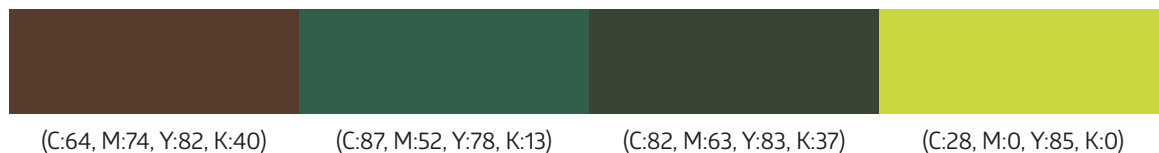
Тема соседней иллюстрации — «Осень», на ней изображен тигр, расчесывающий

волосы своей жене. На рисунке присутствуют опавшие кленовые листья и голое дерево, которые символизируют как бы замершее в моменте время.

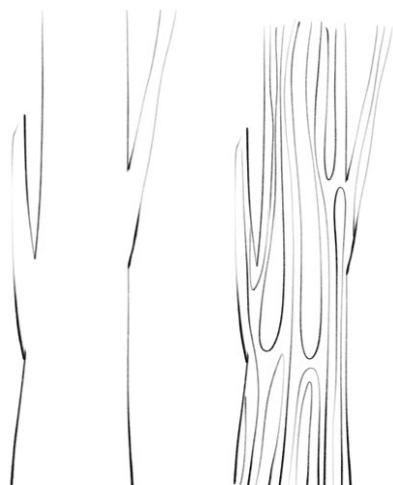
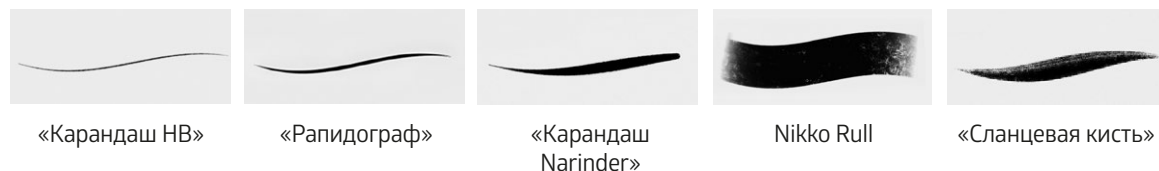
Форма дерева может показаться сложной, но если рисовать по слоям ствол, ветви и листья, все становится довольно просто. Давайте разберем по шагам, как рисовать деревья.



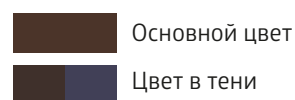
Использованные цвета:



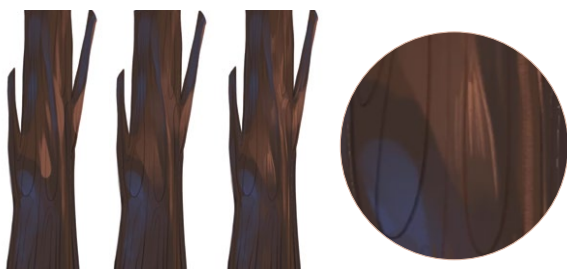
Кисти:



- 1 Сделаем эскиз ствола дерева.** Воспользуемся кистью «Карандаш HB», чтобы нарисовать контурный набросок ствола. Важно помнить, что ствол становится тем тоньше, чем выше по нему мы поднимаемся от корней к верхушке. Обозначим также структуру дерева.



- 2 Поработаем с цветом.** С помощью кисти «Рапидограф» зальем основной цвет ствола, а затем кистью «Карандаш Narinder» добавим тени. Форма дерева напоминает цилиндр, будем учитывать это, прорисовывая тени. Далее добавим холодный синий в тени, он будет представлять фоновый цвет.



3 Добавим светлые пятна. Это удобно делать кистью «Карандаш Narinder». Светлые фрагменты размоем, чтобы они смешались с основным цветом, а затем кистью «Карандаш НВ» добавим светлых и темных деталей, передающих текстуру коры дерева.



4 Проработаем цвет кроны. Кистью Nikko Rull зальем крону сначала серым цветом, чтобы посмотреть, какую область будет занимать листва. Затем отметим, как должны располагаться основной цвет и цвет в тени, чтобы был виден объем листьев. После этого заменим серый зеленым двух тонов.



5 Прорисуем листья. Поскольку они растут на стволе слой за слоем, мы можем нарисовать тень от листьев прямо поверх основного цвета с помощью «Сланцевой кисти». Затем кистью «Карандаш Narinder» добавим яркие пятна света, а кистью «Карандаш НВ» — маленькие выбивающиеся штрихи: так дерево не будет выглядеть слишком «причесанным».

Источник света



- 6 Добавим свет.** В естественной среде должен быть источник света, поэтому на дереве будут яркие участки. Представим, что источник света расположен в правом верхнем углу. В соответствии с тем, как падают справа лучи, добавим ярких пятен на крону.

ПОДСКАЗКА

Фрагменты, освещенные солнцем, всегда очень яркие, иногда цвет получается даже ядовитым. Но это позволяет создать контраст с другими оттенками дерева, а также сделать картинку более яркой.



5.3. Неодушевленные предметы

На иллюстрации может быть много элементов, и неодушевленные предметы тоже необходимы. Хотя разные предметы передают разную атмосферу, все они обогащают рисунок.

5.3.1. Книга

Рисуя книгу, думайте о ней как о параллелепипеде. Так вам будет легче ее нарисовать и подчеркнуть детали. Открытая книга подобна двум соединенным параллелепипедам, а закрытая книга — одному.

Открытая книга

В этом примере мы будем рисовать открытую книгу. Изображая книгу, обращайте внимание на толщину обложки и детали на страницах. Кроме того, вы можете добавить несколько закладок, чтобы оживить рисунок.



Использованные цвета:



(C:3, M:10, Y:24, K:0)

(C:13, M:25, Y:45, K:0)

(C:50, M:89, Y:83, K:22)

(C:27, M:57, Y:49, K:0)

Кисти:



«Рапидограф»



Nikko Rull



1 Сделаем эскиз. Кистью «Рапидограф» нарисует набросок и сразу обозначим объем и структуру, чтобы облегчить последующую работу с цветом.

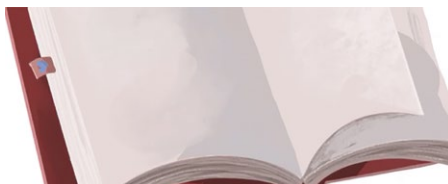
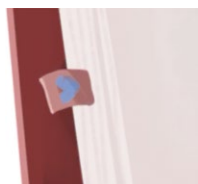
2 Проработаем цвет. Кистью Nikko Rull зальем основной цвет, а затем кистью «Рапидограф» прорисуем толщину обложки. Поскольку книга открыта, от страниц нужно добавить небольшие тени.



- 3 Нарисуем открытые страницы.** Кистью Nikko Rull зальем основной цвет, а затем кистью «Рапидограф» добавим тени.



- 4 Детализируем тени и свет.** С помощью кисти «Рапидограф» нарисуем темные пятна и светлые линии, а после кистью Nikko Rull добавим текстуру бумаги.



- 5 Нарисуем закладки.** Кистью «Рапидограф» изобразим небольшую закладку в виде звезды и маленькие стикеры, приклеенные к страницам. Им нужно тоже нарисовать тень. Затем с помощью кисти «Карандаш 6В» добавим им текстуры.



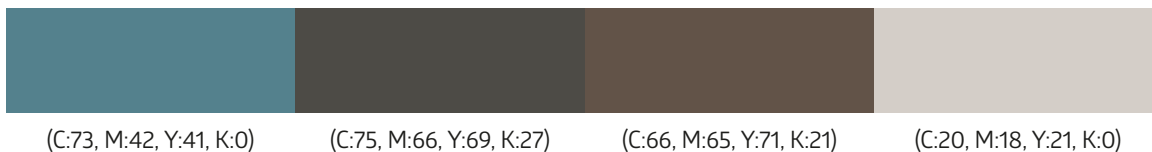
6 Добавим текст и рисунки. Воспользуемся кистями «Рапидограф» и «Карандаш 6В», чтобы нарисовать «текст» и рисунки-узоры на страницах.

Закрытая книга

В следующем примере потренируемся рисовать закрытую книгу. Она отличается от открытой и еще больше похожа на параллелепипед. В процессе работы обратите внимание на положение источника света, когда будете наносить основной цвет и тени, как мы делали с кубом в начале. В этой иллюстрации мы также потренируемся изображать линии, чтобы показать эффект сложенных вместе страниц.



Использованные цвета:



Кисти:





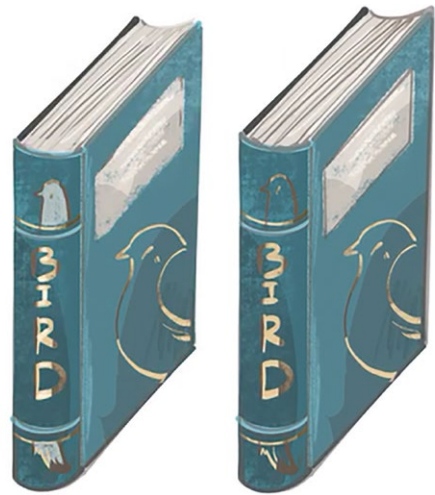
1 Сделаем эскиз. Кистью «Рапидограф» сделаем набросок книги.



2 Зальем цветом обложку книги. Воспользуемся кистью Nikko Rull, чтобы добавить основной цвет, а также свет и тени на страницах.



3 Добавим текстуру. Воспользуемся кистью «Художественный мелок» яркого синего цвета, чтобы добавить эффект текстуры на обложку. Затем скроем линейный набросок и очертим края кистью «Карандаш 6В».



4 Детализируем обложку. С помощью кисти «Рапидограф» добавим текст и узоры на обложку, а также тени и свет, чтобы сделать переход цвета более естественным.

5.3.2. Подушка

Подушки часто появляются в моих иллюстрациях, потому что они помогают сделать атмосферу мягче и теплее. В этом примере мы будем рисовать синюю подушку в золотой горошек. Сочетание синего и желтого выглядит очень гармонично. Давайте разберем по шагам, как нарисовать подушку.



Использованные цвета:



(C:81, M:60, Y:18, K:0)

(C:73, M:28, Y:0, K:0)

(C:18, M:27, Y:60, K:0)

Кисти:



«Карандаш HB»



«Карандаш Narinder»



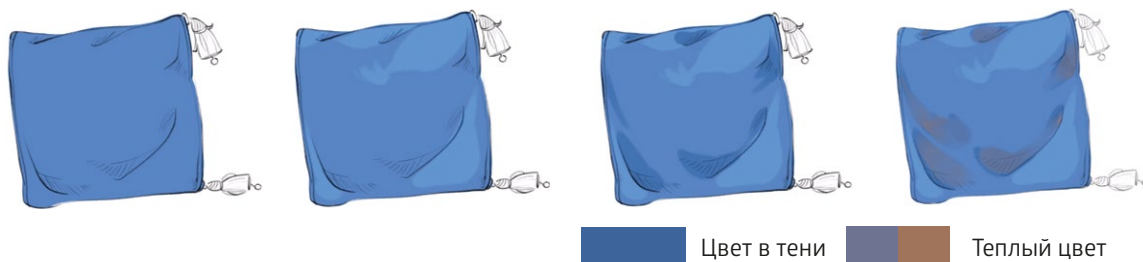
Nikko Rull



«Рапидограф»

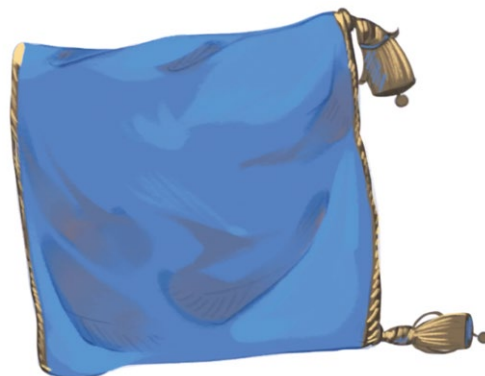
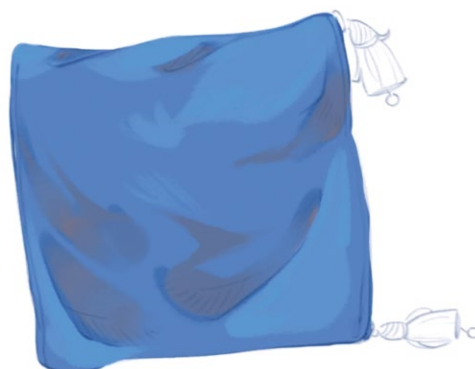


- 1 Сделаем эскиз.** С помощью кисти «Карандаш Narinder» наметим примерную форму подушки, а затем кистью «Карандаш HB» создадим линейный набросок.



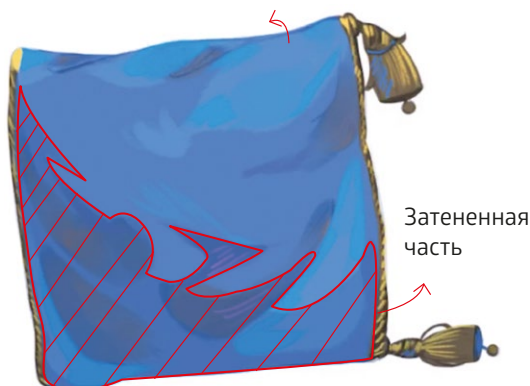
- 2 Поработаем с цветом.** Кистью Nikko Rull зальем основной цвет подушки, а потом кистью «Карандаш Narinder» нарисуем тени и свет, чтобы создать эффект объема. Поскольку для подушки мы выбрали холодный оттенок, чтобы сделать его ярче, добавим в тени теплый оранжевый цвет.

- 3 Детализируем подушку.** Воспользуемся кистями «Карандаш Narinder» и «Карандаш НВ», чтобы детализировать рисунок. Поправим форму теней, чтобы отобразить материал — ткань, из которой сделана подушка.



- 4 Поработаем с краями и кисточками.** Наша подушка довольно богато украшена, поэтому у нее есть золотая окантовка и кисточки по краям. Кистью «Рапидограф» добавим сначала основной цвет деталям, а затем кистью «Карандаш НВ» обозначим темные и светлые места.

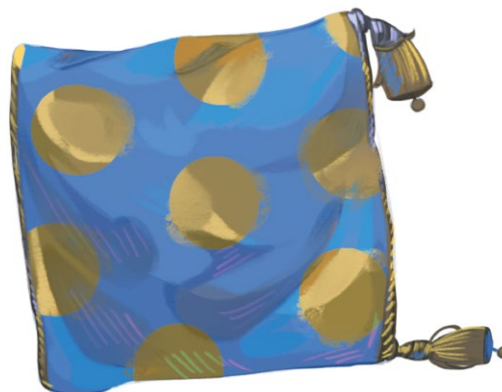
Часть, куда падает свет



Затененная
часть



- 5 Вернемся к тени.** Нужно еще раз посмотреть, с какой стороны падает тень, и подчеркнуть ее более темным оттенком. Так у подушки появится дополнительный объем.



- 6 Добавим узоры.** Кистью «Рапидограф» нарисует золотые узоры на ткани, а затем кистью «Карандаш Narinder» подчеркнем яркие фрагменты узоров, которые образуются на складках из-за распределения света. Поскольку синяя ткань декоративной подушки и золотые круги сделаны из разных материалов, яркие пятна на золотом будут выглядеть светлее.

ПОДСКАЗКА

Чтобы подчеркнуть текстуру узоров, можно использовать функцию размытия в Procreate и просто размазать края кругов.







Глава 6

ГОТОВЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ
С ПОШАГОВЫМ
РУКОВОДСТВОМ

6.1. «Темная ночь»

В этом примере изображена сцена, в которой герой и героиня встречаются темной ночью, чтобы сбежать. Действие происходит в Средневековье.

Здесь я использовала диагональную композицию, которая помогает лучше выделить персонажей. С точки зрения цветовой гаммы я решила выбрать си-



ний и красный цвета: их сочетание выглядит очень эффектно и привлекает внимание. На фоне я нарисовала световые круги, которые не только помогают выделить героев, но и придают иллюстрации загадочности.



Использованные цвета:



(C:99, M:87, Y:1, K:0)

(C:81, M:41, Y:53, K:1)

(C:53, M:87, Y:78, K:25)

(C:45, M:7, Y:6, K:0)

Кисти:



«Рапидограф»



«Карандаш HB»



Nikko Rull



«Карандаш Narinder»



«Карандаш 6B»



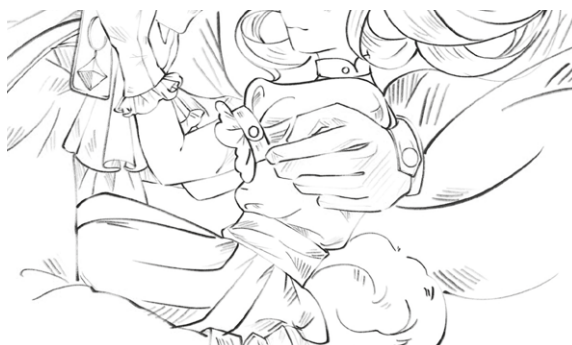
«Размытые огни»



- 1 Нарисуем эскиз.** Воспользуемся для этого кистью «Рапидограф». Сначала я сделала левое изображение, но от него создается впечатление, будто фигуры движутся вверх. Тогда я подкорректировала композицию и разместила основные фигуры справа, чтобы центр тяжести героини был направлен вниз и появилось ощущение, что она не хочет отпускать героя.

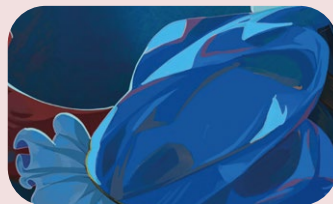
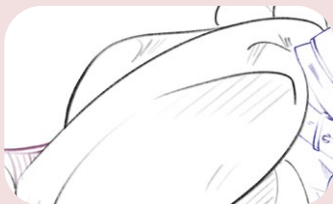
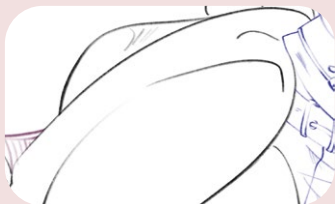


2 Сделаем чистовой набросок. Кистью «Карандаш НВ» обведем набросок контурной линией. Можно даже использовать разные цвета для линии. Но здесь важно помнить: чем тоньше линия наброска, тем легче будет заливать рисунок цветом.

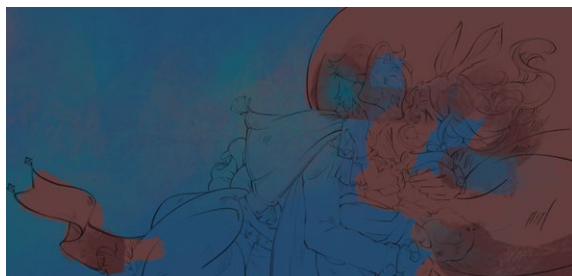
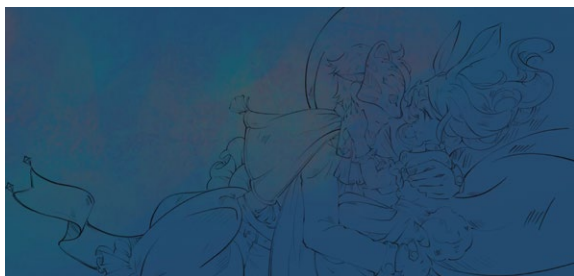
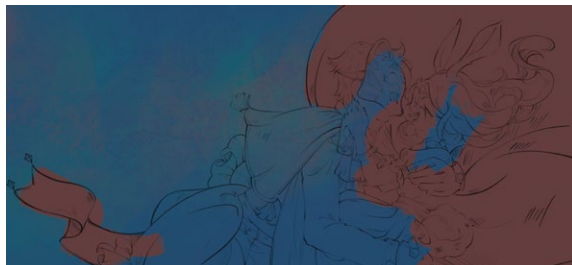
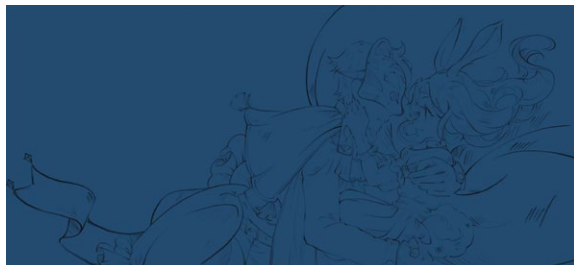


ПОДСКАЗКА

Когда я делаю набросок фрагментов с тенями, я обычно использую мелкие, тонкие штрихи, чтобы обозначить, где они будут находиться. Такие наброски удобны для последующей заливки цветом. На рисунках ниже — складки юбки. На первом рисунке теней нет, а на втором я уже добавила тонкие штрихи, чтобы показать, где будет тень. В дальнейшей работе это послужило мне ориентиром.



Наложение цветов



3 Добавим основные цвета. Изменим цвет фона на темно-синий, а затем кистью Nikko Rull добавим основные цвета. Поскольку на заднем плане у нас несколько разных цветов светлых и темных оттенков, их можно нанести уже на этом этапе.



4 Добавим цвета персонажей. Кистью «Карандаш Narinder» покрасим девушку и волосы мужчины.

ПОДСКАЗКА

Нанося крупные цветовые пятна, обращайте внимание на общую гамму. Для больших областей лучше всего использовать такие кисти, как Nikko Rull, «Карандаш Narinder» и «Карандаш 6В» с отчетливой текстурой и густым наложением цвета с редкими просветами. Ниже представлены кисти, которые я чаще всего использую для заполнения больших плоскостей.

Штрихи кисти «Карандаш 6В» относительно тонкие, но при закрашивании больших цветных блоков у этой кисти бывают мелкие просветы, и это текстурное преимущество этого инструмента.

Кисть Nikko Rull я тоже часто использую, потому что она довольно фактурная и позволяет смешивать разные цвета с плавным переходом между оттенками.

Кисть «Карандаш Narinder» похожа на кисть «Карандаш 6В», но первая мягче, и поэтому ее удобно использовать для заливки объектов из более мягких материалов.

«Круглая кисть» не имеет текстуры и очень подходит для работы с большими цветовыми блоками, а также может смешивать цвета.

У кисти Gloaming очень отчетливая текстура, да и смешение цветов тоже довольно естественное.



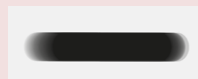
«Карандаш 6В»



Nikko Rull



«Карандаш
Narinder»



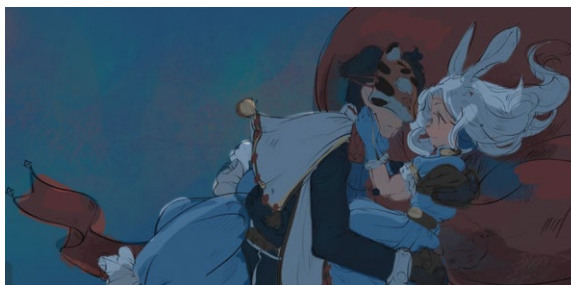
«Круглая кисть»



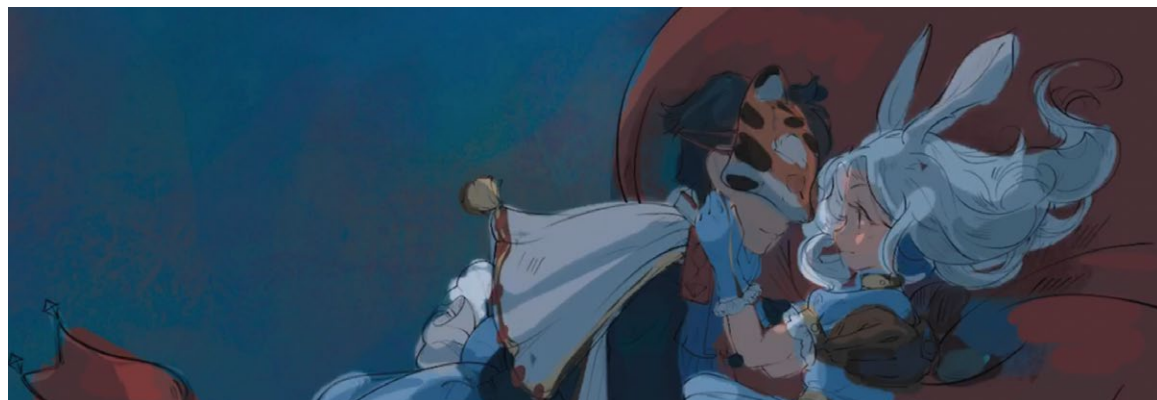
Gloaming



- 5** Последовательно будем добавлять цвета. Удобно идти по порядку сверху вниз, добавляя цвет на кожу героини, одежду и детали. Когда палитра цветов героини будет выбрана, в той же последовательности можно проработать образ героя.

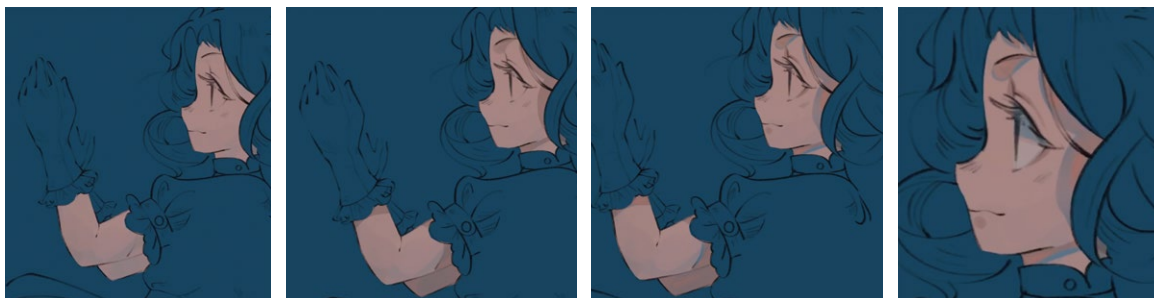


6 Добавим свет и тени. Теперь, когда есть общая цветовая гамма рисунка, нужно заняться светом и тенями. Воспользуемся инструментом «Выделение», чтобы выделить героя, героиню и красную ткань на заднем плане. Затем создадим новый слой, установим режим слоя «Умножение» и зальем этот слой синим цветом. Потом возьмем кисть «Карандаш Narinder» и сотрем ту часть, что должна быть на свету, представив, что источник света находится сверху.

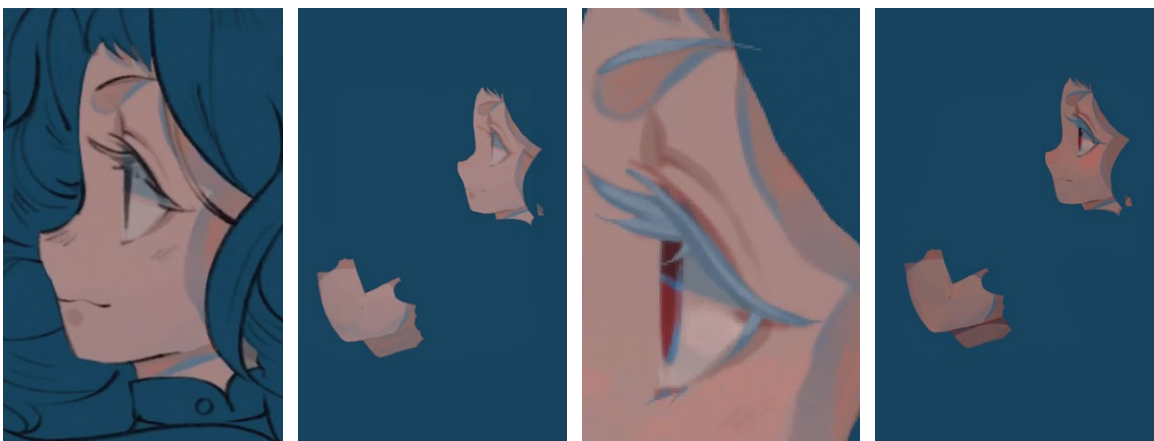


7 Отрегулируем яркость. Когда на основной цвет накладывается темный, оттенок фона также кажется светлее по отношению к объектам. Поэтому на данном этапе стоит просто отрегулировать яркость так, чтобы задний план был темнее.

Прорисовка персонажей и фона



8 Прорисуем кожу героини. Кистью «Рапидограф» закрасим кожу девушки и нарисуем тени на руках и лице. Затем добавим цвет окружающей среды.



9 Прорисуем черты лица героини. Изобразим рот изогнутой линией, добавим тень на глазные яблоки. Изменим цвет линий наброска на лице на тот же цвет, что и кожа, чтобы рисунок выглядел более гармоничным. Кистью «Рапидограф» прорисуем глаза, ресницы и брови. Чтобы создать контраст с синим цветом окружающей среды, сделаем зрачок красноватым. Поскольку героиня на улице ночью, цвет ее кожи должен быть довольно темным.



- 10 Прорисуем волосы героини.** Кистью «Рапидограф» добавим основной цвет волос. Волосы на самом деле белые, но мы нарисуем их серебристо-голубым, чтобы подчеркнуть атмосферу ночи. Рисуя основным цветом,отрегулируем оттенок и яркость в соответствии с окружающей средой.



- 11 Добавим фоновый цвет волосам.** Учитывая структуру волос и положение источника света, добавим к волосам фоновых цвета. Здесь у нас два цвета окружающей среды: синий — цвет ночного неба, и оранжевый — цвет кожи. Кистью «Рапидограф» добавим немного света в освещенные области и нарисуем немного тонких штрихов для придания структуры волосам.



- 12** Добавим кроличьи ушки героине. Можно использовать основной цвет, а также цвета тени и света волос. Согласно законам перспективы, правое ухо нужно расположить дальше, потому и цвет его будет темнее.



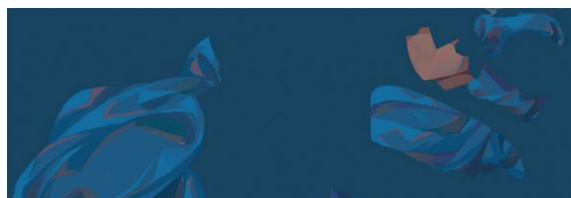
- 13** Прорисуем одежду героини. Воспользуемся кистью «Рапидограф», чтобы залить основной цвет одежды, затем добавим этой же кистью фоновый цвет и тени, чтобы получились складки ткани.



Цвет на свету



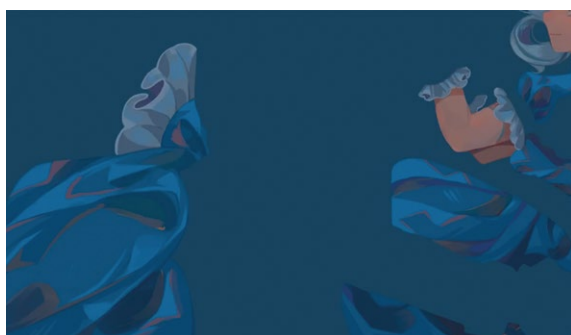
Основной цвет



Цвет в тени



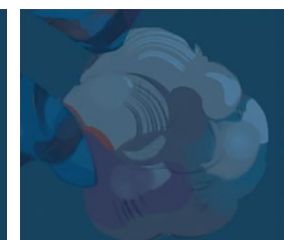
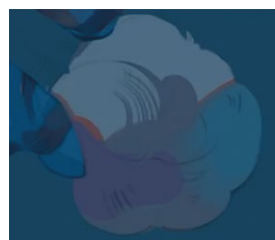
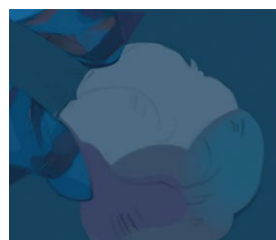
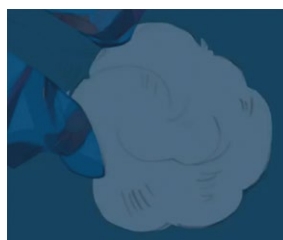
Фоновый цвет



ПОДСКАЗКА

У кисти «Карандаш НВ» хорошо ощущается текстура, а штрихи можно делать очень тонкие, поэтому она отлично подходит для детализации элементов.

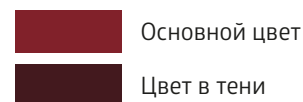
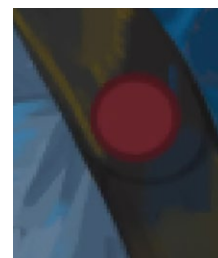
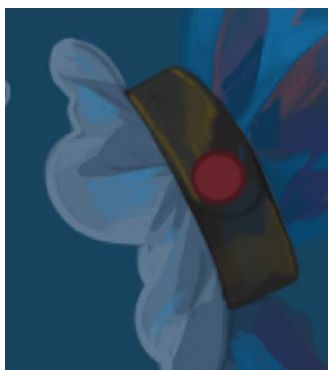
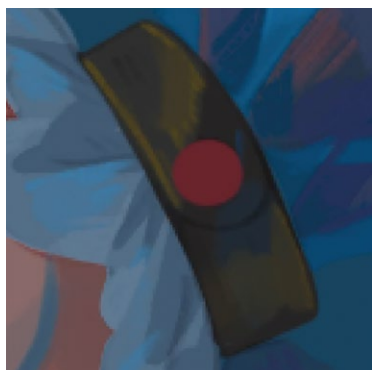
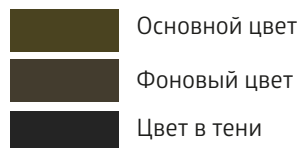
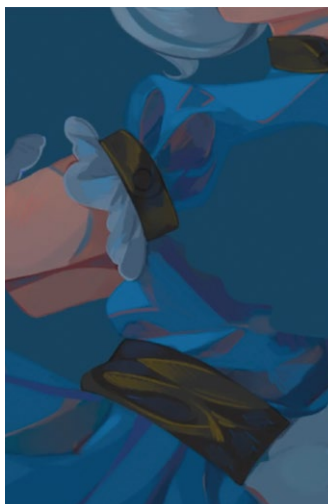
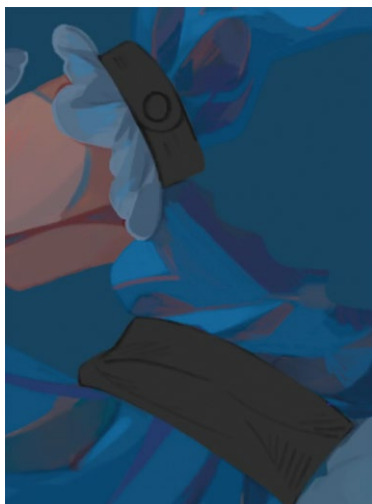
- 14 Нарисуем яркие пятна на одежде.** Воспользуемся для этого кистью «Карандаш Narinder» и будем помнить, что свет на одежду следует добавлять в соответствии с положением источника света. Далее возьмем кисть «Карандаш НВ», чтобы смешать пятна тени и света и придать им нечеткие формы для однородности с тканью. Если цвета плохо смешиваются, можно воспользоваться функцией «Растушевка» («Палец»). Тем же способом нарисуем оборки на платье. Теперь рисунок одежды героини в целом завершен.



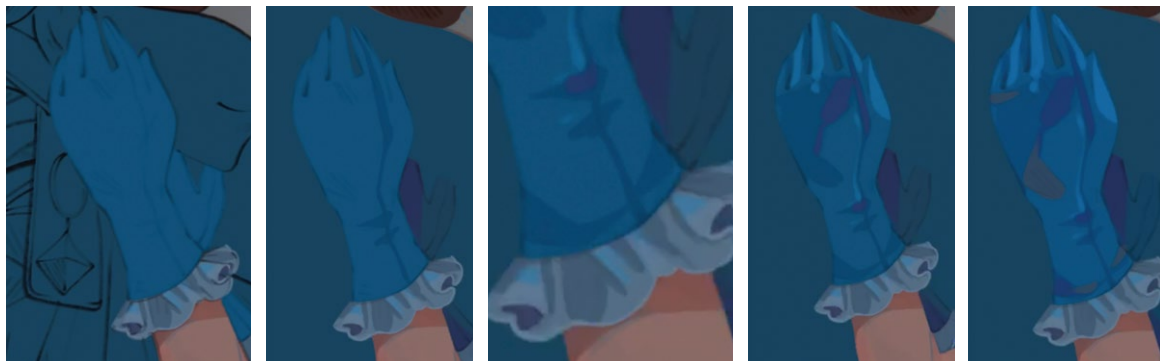
- 15 Нарисуем кроличий хвостик героини.** Воспользуемся кистью «Рапидограф», чтобы залить основной цвет хвостика, затем кистью «Карандаш Narinder» добавим тени и окружающие цвета, а потом возьмем чуть более светлый серый оттенок, чтобы изобразить свет на хвостике.

ПОДСКАЗКА

На одном и том же изображении лучше выбирать одинаковые оттенки темных тонов, которые мы уже применяли для рисования цветов окружающей среды. Так рисунок будет более цельным.



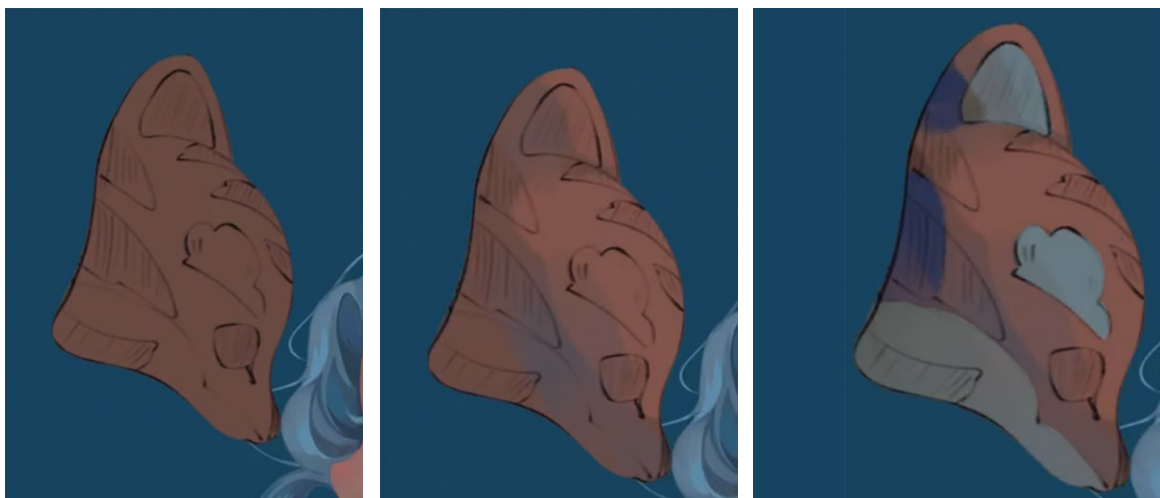
- 16** Добавим другие детали на одежде героини. Кистями «Рапидограф» и «Карандаш НВ» нарисуем золотой пояс и красные пуговицы. Поскольку эти элементы небольшие, чтобы не отвлекать внимание зрителя от основных объектов картины, не будем прорисовывать их слишком детально.



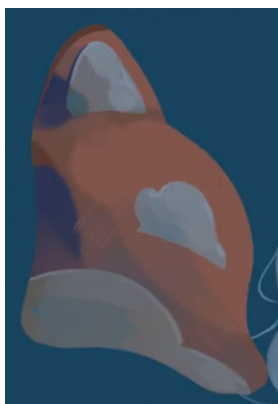
- 17 Нарисуем перчатку героини.** Кистью «Рапидограф» добавим основной цвет перчаток, затем тени, свет и окружающие цвета, не забывая про объем руки.

ПОДСКАЗКА

Поскольку по цвету перчатки такие же, как и платье, для их проработки можно использовать те же оттенки: тот же основной цвет, цвет в тени и на свету.



- 18 Нарисуем маску героя.** Способы рисования героя и героини одинаковы. Сначала возьмем кисть «Рапидограф», чтобы нарисовать маску тигра, а затем кисть «Карандаш Narinder», чтобы обозначить тени и фоновый цвет на ней.



Цвет в тени

Основной цвет

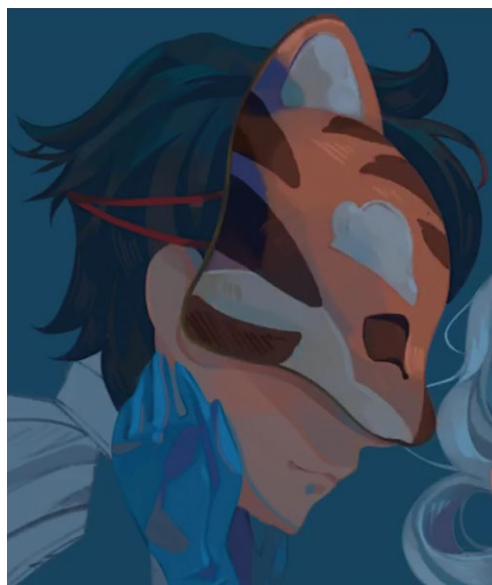
Цвет на свету



Цвет в тени

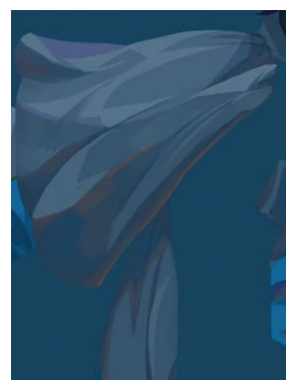
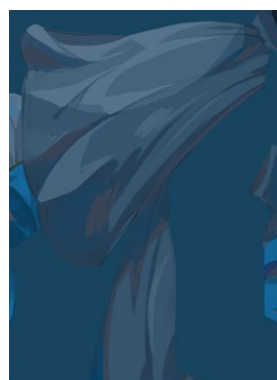
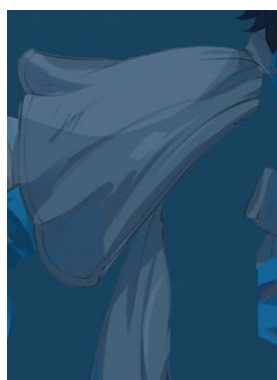
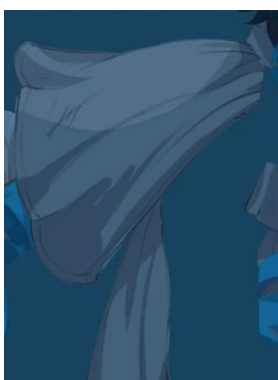
Основной цвет

Цвет на свету

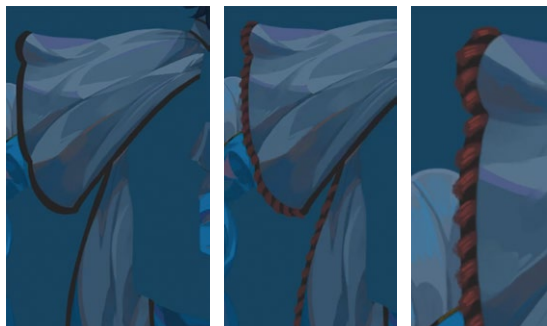


19 **Скроем слой наброска маски.** Кистью «Карандаш НВ» добавим на маску свет, а потом кистью «Рапидограф» нарисуем темные полосы. При проработке полосок и добавлении их цветов нужно обязательно учитывать изгибы маски.

20 **Проработаем волосы и кожу героя.** На этом этапе не нужны особые детали.



21 **Прорисуем плащ героя.** В соответствии со структурой одежды и выбранным цветом зададим основной оттенок, добавим тени и свет, а также цвета окружающей среды (синий и оранжевый).



22 Нарисуем золотую оторочку плаща и детали. Для этого воспользуемся кистью «Карандаш 6В», затем кистью «Карандаш НВ» проработаем декор в виде плетения на краях, учитывая положение источника света.



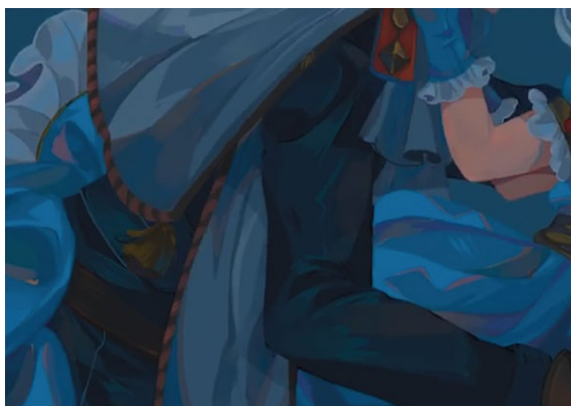
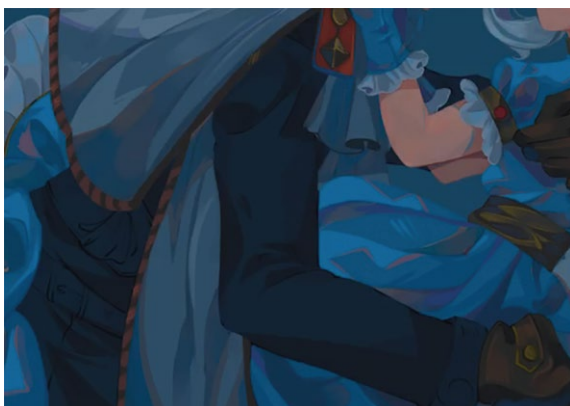
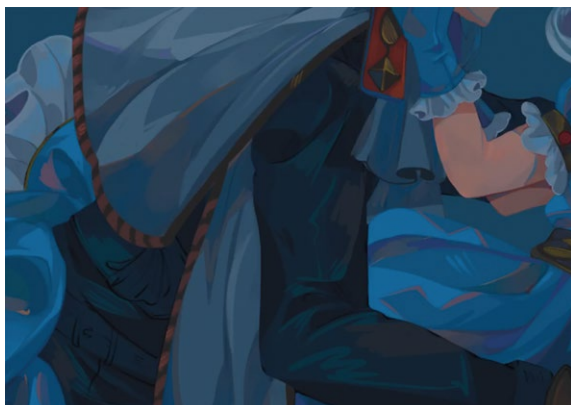
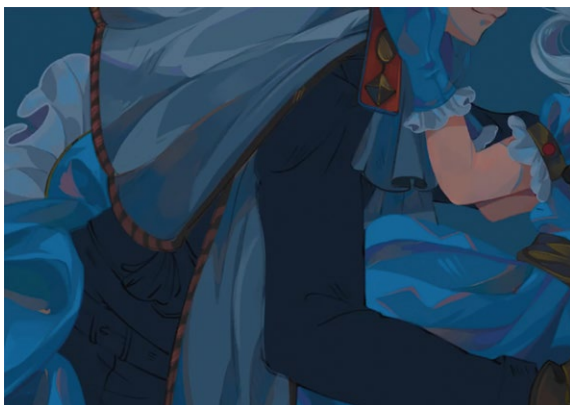
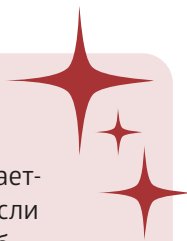
23 Нарисуем погоны на плаще. Погоны — это один из важнейших элементов героя, потому что на них обозначены его знаки отличия. Кистью «Рапидограф» добавим на погоны сначала подложку, затем заполним их основным цветом, а после кистью «Карандаш НВ» добавим свет. Таким же образом проработаем фигуры на погонах.



24 Нарисуем перчатки героя. Сначала воспользуемся кистью «Рапидограф», чтобы задать основной цвет перчаток, потом кистью «Карандаш Narinder», чтобы добавить тени и холодный фоновый цвет. После этого кистью «Карандаш НВ» подчеркнем свет на перчатках.

ПОДСКАЗКА

Причина, по которой здесь мы не добавляем теплый фоновый цвет, заключается в том, что перчатки располагаются слишком далеко от источника света. Если бы мы добавили теплый оттенок, то перчатки слишком выделялись бы на общем фоне.

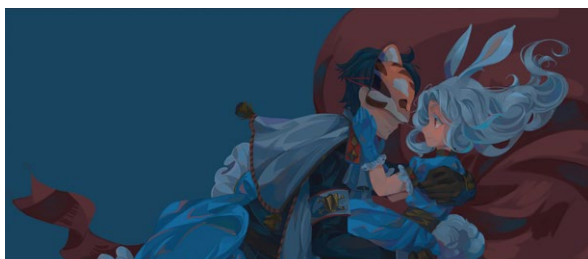
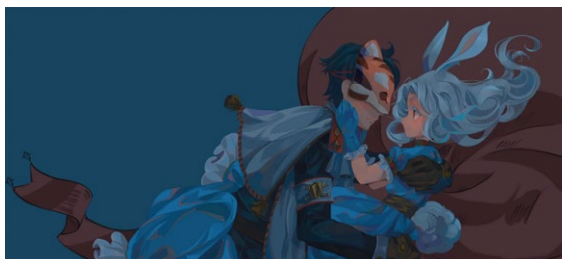
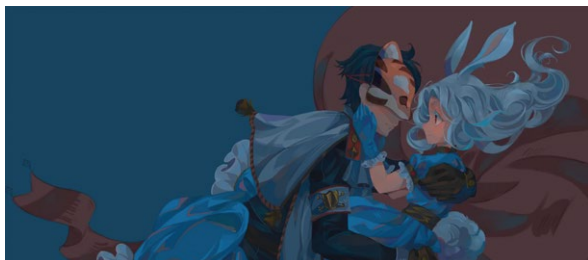
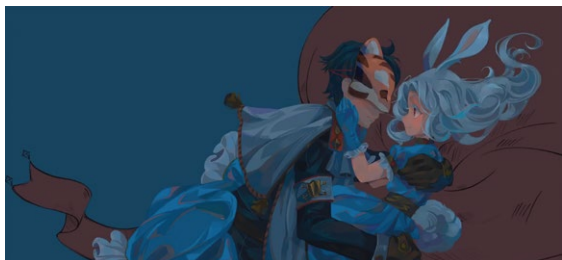


25 Нарисуем одежду героя. Сначала кистью «Рапидограф» зальем основной цвет одежды, потом кистью «Карандаш Narinder» нарисуем тени. Поскольку одежда главного героя очень темная, нет необходимости добавлять слишком много света.

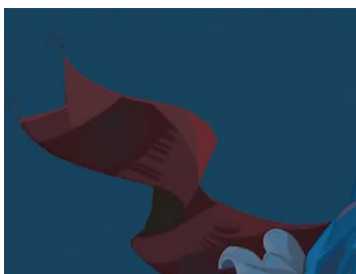
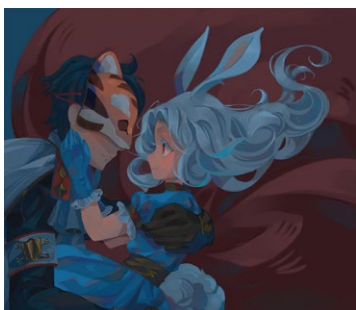
26 Добавим пятна света на одежду. Свет добавим кистью «Карандаш Narinder», а кистью «Карандаш НВ» — прочие мелкие пятна света и другие детали.



27 Нарисуем повязку на одежде героя. Сначала воспользуемся кистью «Рапидограф», чтобы наметить общую форму повязки, затем зальем основной цвет, тени и свет. После этого прорисуем значок герба на повязке (важно помнить, что он сделан из металла). Изобразить значок можно кистью «Рапидограф», чтобы последовательно наложить основной цвет и тень по краю, а после кистью «Карандаш НВ» можно будет прорисовать детали.

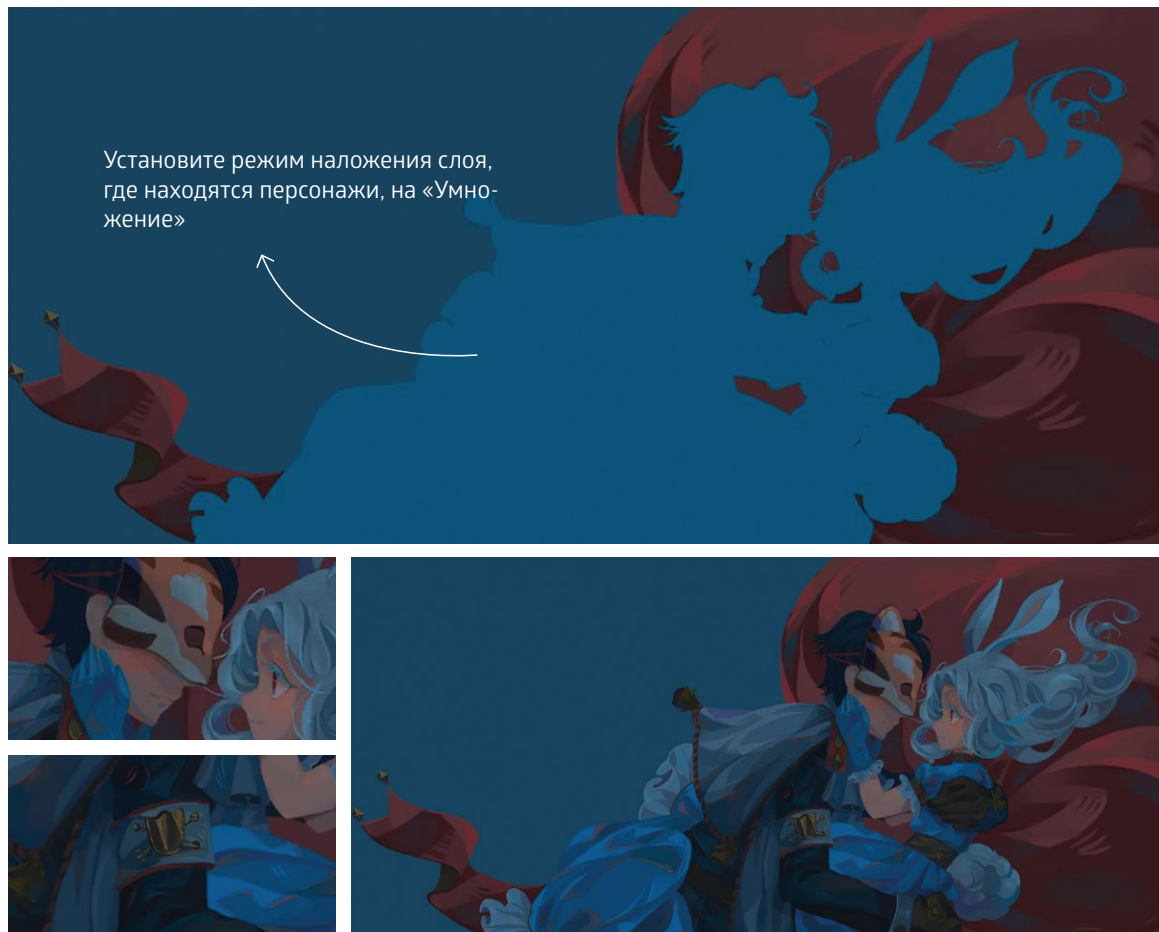


28 Прорисуем ткань на заднем плане. Сначала воспользуемся кистью «Рапидограф», чтобы залить основной цвет ткани на дальнем плане, а затем кистью «Карандаш Narinder», чтобы добавить тени, фоновый цвет и свет.



29 Нарисуем детали красного полотна. Кистью «Карандаш НВ» добавим несколько штрихов, чтобы ткань выглядела более фактурной, а также мелкие украшения.

Добавление света и теней

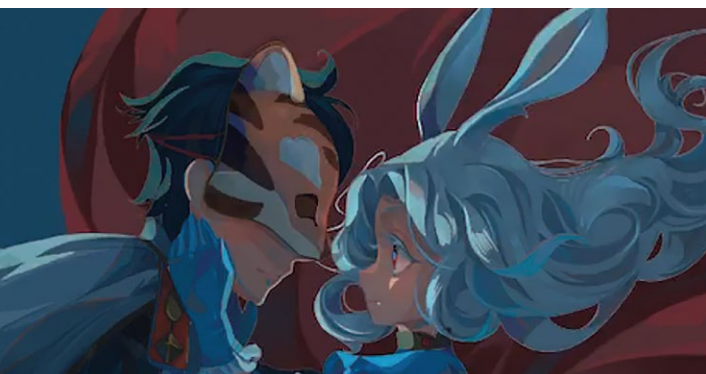
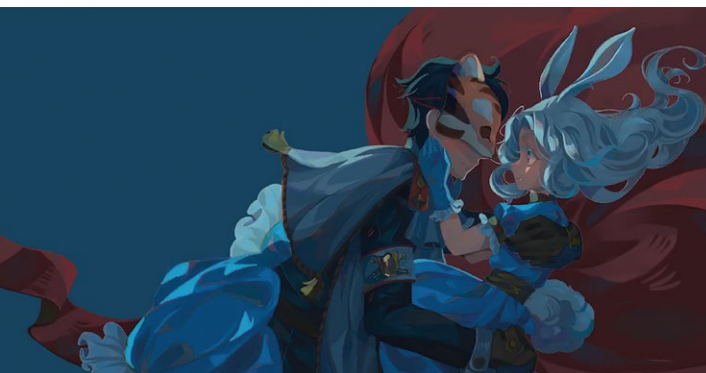


30 **Добавим освещение.** Выделим область персонажей, создадим новый слой и зальем его синим цветом, затем установим режим наложения слоя на «Умножение», чтобы получилась подсветка героев.

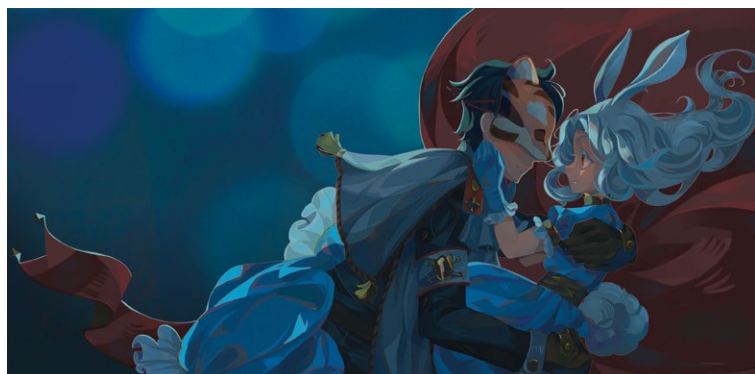
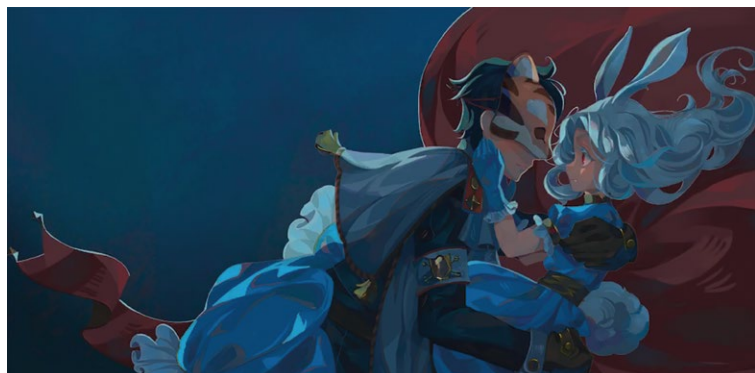
ПОДСКАЗКА

Свет и тень очень важны в рисунке. Правильно выстроенные тени и свет придадут иллюстрации ощущение застывшего момента, поэтому их добавление в конце работы — это важная задача.





- 31** Обозначим места, куда падает свет. Кистью «Карандаш Narinder» сотрем места, куда падает свет, чтобы создать иллюзию освещения.



- 32** Добавим яркую обводку деталям, куда падает свет. Для этого удобно использовать кисть «Рапидограф». После проработаем фон. Кистью «Размытые огни» нарисуем боке на заднем плане, затемотрегулируем цвет, а также яркость и насыщенность световых кругов.

6.2. «Подарок мистера Снеговика»

В процессе создания иллюстраций, рисуете ли вы персонажей, животных или неодушевленные элементы, необходимо обращать внимание на эмоциональную

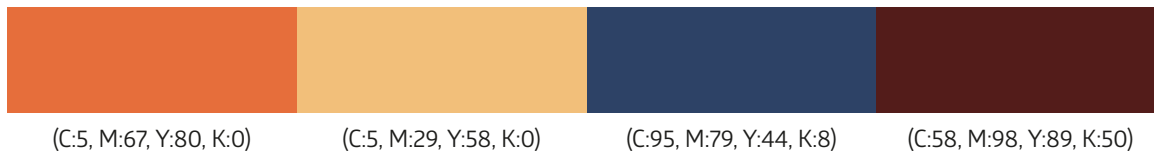
составляющую изображения, чтобы оно нашло отклик у зрителя. В этом примере мы будем рисовать историю о лисе и девочке. Лис преподнес героине сундучок,



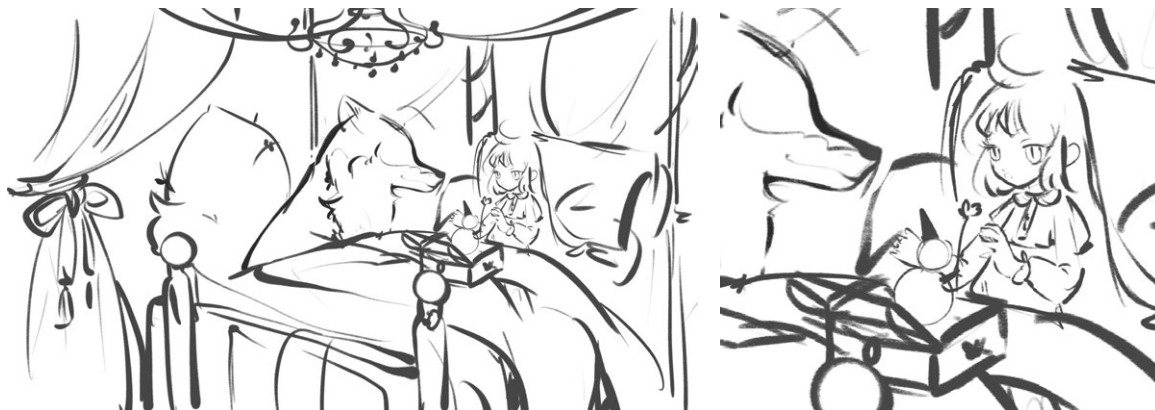
в котором спрятал подарок. Открыв его, девочка обнаружила снеговика, вручившего ей букетик цветов. Хотя окружающая обстановка холодная, а от снеговика летят снежинки, иллюстрация все равно дарит теплое и радостное настроение.



Использованные цвета:



Кисти:

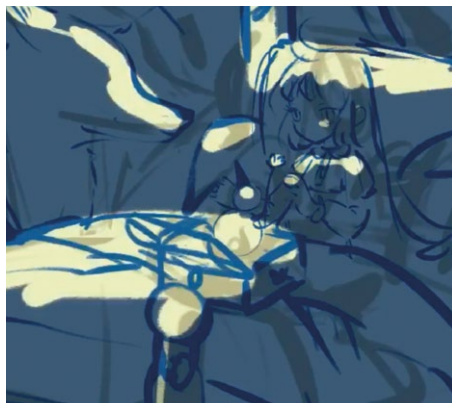
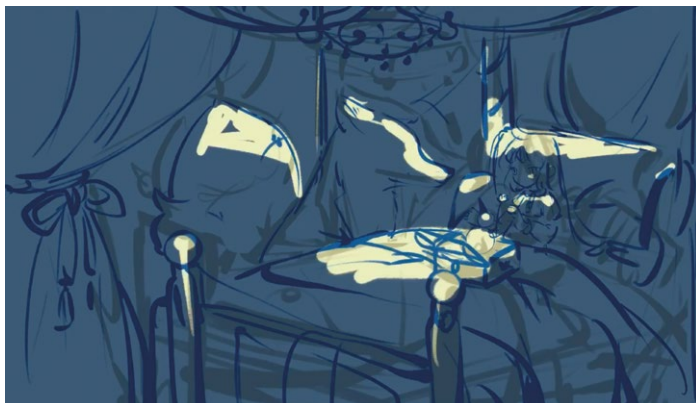


- 1 **Нарисуем эскиз кистью «Рапидограф».** В этом рисунке сцена довольно большая, а персонажи маленькие.



2 Сделаем чистовой набросок. Воспользуемся кистью «Карандаш НВ», чтобы обвести набросок контурной линией. Основные элементы композиции, их расположение способствуют раскрытию сюжета рисунка. Мистер Снеговик и снежинки будут передавать ощущение, что на улице зимняя ночь, а цветы, собранные лисом для девочки, добавят уюта и сказочности.

Наложение цветов



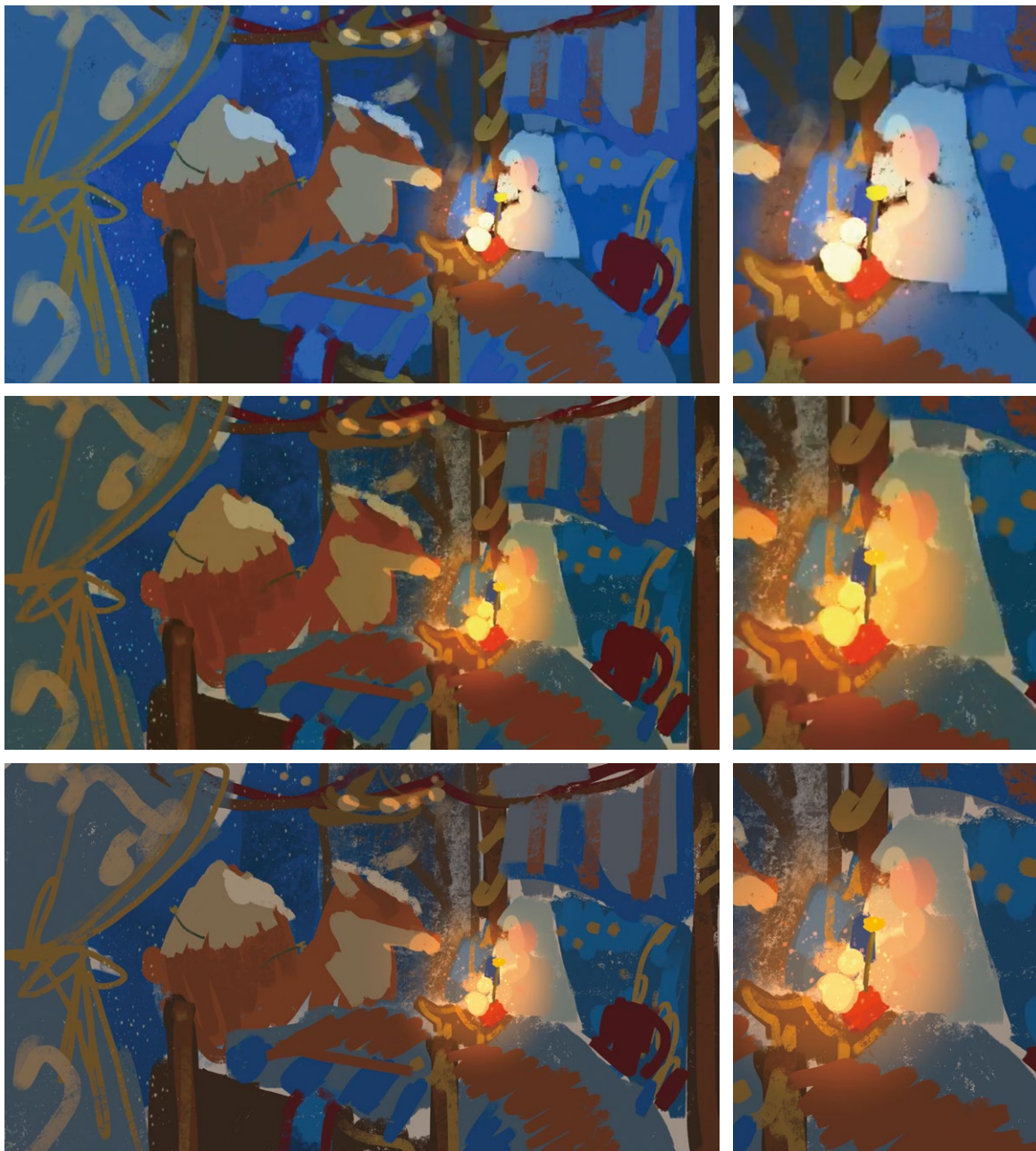
3 Добавим основные цвета. Воспользуемся кистью Nikko Rull, чтобы обозначить, где будут светлые пятна, а затем закрасим темным фон. После этого кистью «Карандаш Narinder» добавим деталей светлой части рисунка.

ПОДСКАЗКА

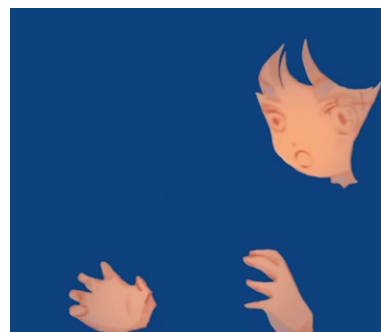
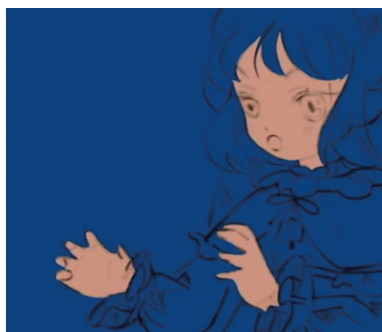
При нанесении больших цветных пятен не беспокойтесь о том, что выйдете за пределы эскиза. На следующих шагах мы все проработаем детальнее.



4 Добавим основные цвета всех элементов. Кистями Nikko Rull и «Карандаш Narinder» зальем основные цвета всех элементов, чтобы посмотреть, цельно ли выглядит рисунок.



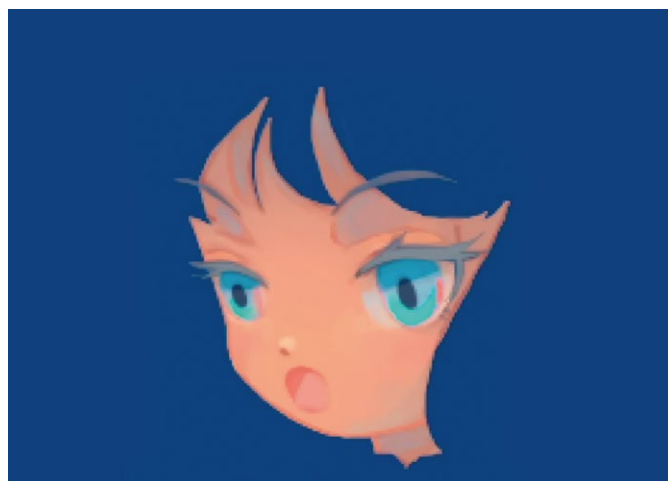
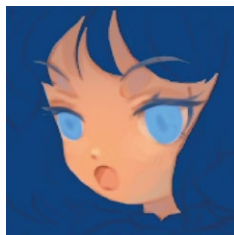
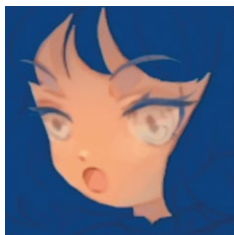
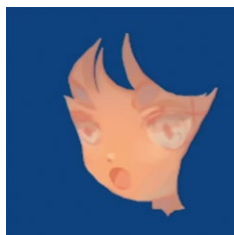
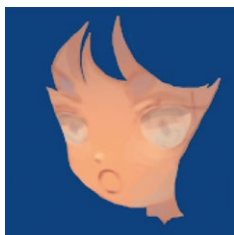
5 Добавим свет и тени. Создадим новый слой и зальем его темно-синим цветом, установим режим наложения слоя на «Умножение», а затем с помощью кисти «Карандаш Narinder» сотрем части, на которые падает свет. Несмотря на холодную погоду за окном, общее настроение иллюстрации будет очень теплым, поэтому поверх этих слоев добавим слой с теплым тоном.



6 Закрасим лицо и руки девочки. Воспользуемся кистью «Рапидограф», чтобы закрасить кожу на лице и руках героини, а потом добавим тени и фоновый цвет.

ПОДСКАЗКА

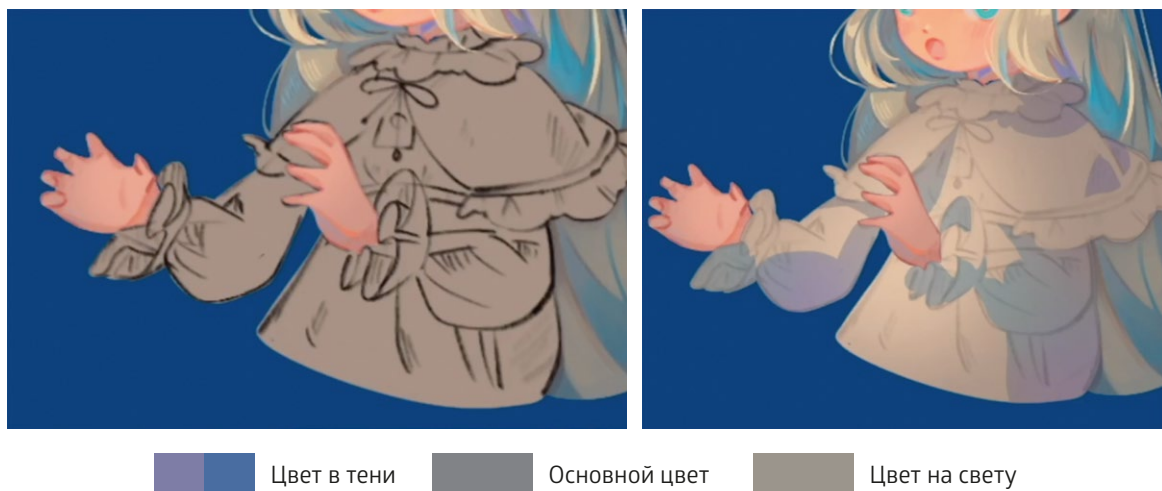
Поскольку чуть позже мы добавим источник света между девочкой и мистером Снеговиком, на этом шаге нарисуем свет, падающий на лицо героини.



7 Прорисуем черты лица девочки. Воспользуемся кистью «Рапидограф», чтобы нарисовать девочке розовый ротик, брови и глаза, а также добавим тени на глазные яблоки. Отрегулируем цвет кожи героини, чтобы сделать тон более розовым.



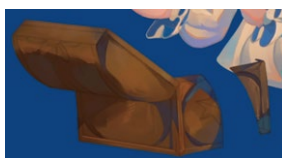
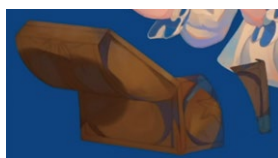
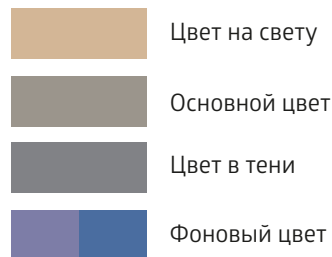
8 Нарисуем волосы героини. Кистью «Рапидограф» зальем основной цвет волос, затем добавим тени и свет, учитывая структуру волос и положение источника света. После этого нанесем яркий оттенок на пряди, на которые падает свет.



9 Нарисуем одежду девочки. Кистью «Рапидограф» зальем основной цвет, потом тени и фоновый цвет, учитывая складки одежды. Здесь нужно добавить синий цвет фона, но из-за теплого освещения синий становится более фиолетовым.



10 Добавим светлые пятна на одежду. Свет на одежду надо добавлять, учитывая положение источника света. А наносить светлые пятна лучше кистью «Карандаш Narinder». Растушим тени и свет на рубашке, придавая им некие очертания.



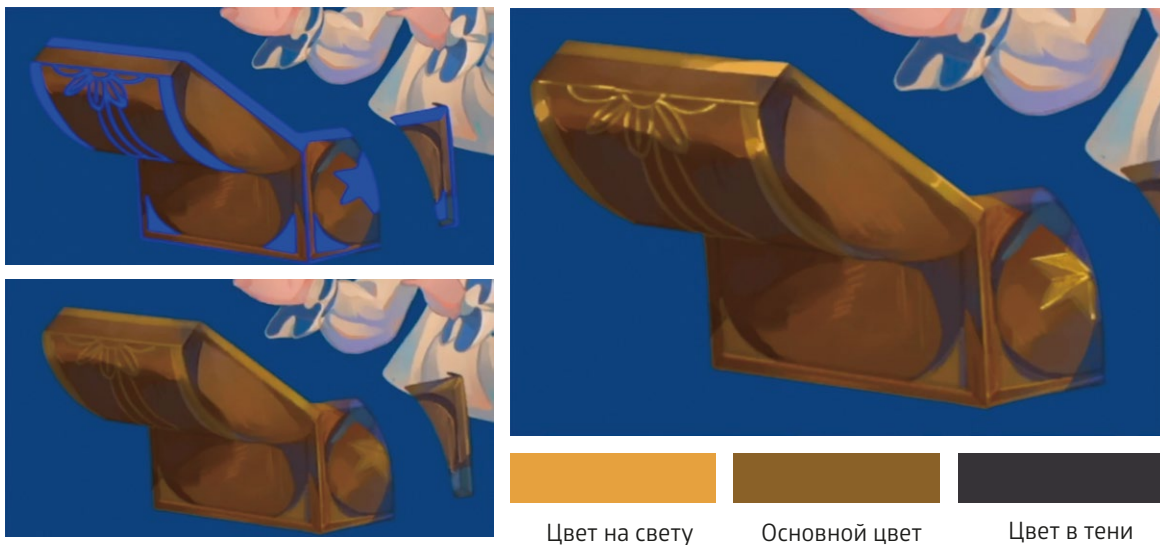
Цвет на свету

Основной цвет

Цвет в тени

Фоновый цвет

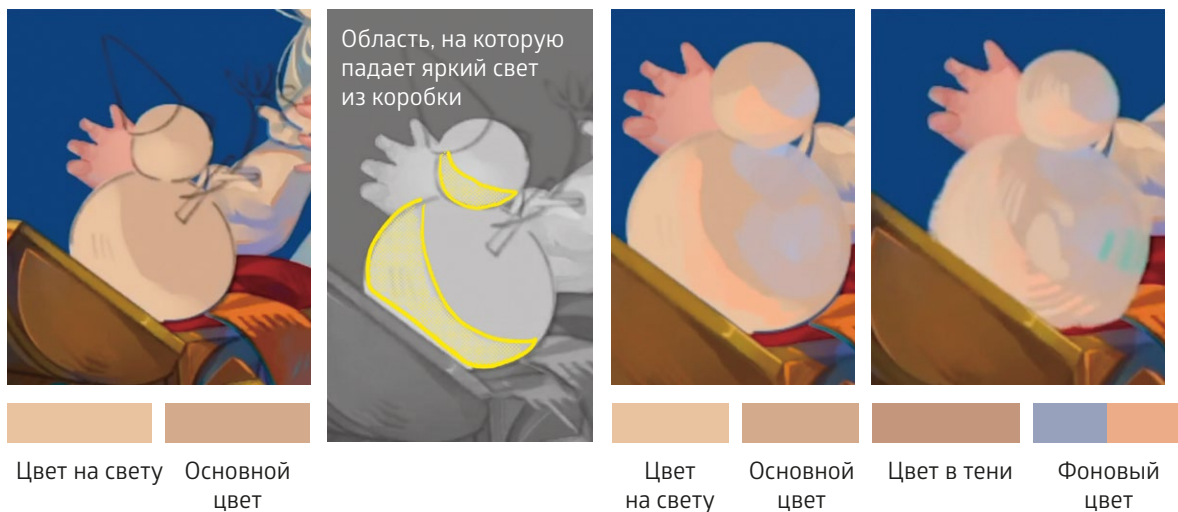
11 Нарисуем сундучок. Воспользуемся кистью «Рапидограф», чтобы залить основной цвет сундучка, затем кистью Nikko Rull добавим текстуру. Это сделает сундучок более реалистичным. Затем возьмем кисть «Карандаш Narinder», чтобы нарисовать тень на сундуке, и добавим холодного фоновых цвета.



12 Нарисуем металлические края сундучка и кованые узоры на нем кистью «Рапидограф», затем добавим тени и свет (помня о структуре сундучка). После этого добавим блики на металле более светлым золотым оттенком.



13 Детализируем остальные элементы сундучка. Возьмем кисть «Рапидограф», чтобы залить основной цвет ленточки, а после — «Карандаш Narinder», чтобы нарисовать тень и свет. В конце добавим холодный тон фона в тень.



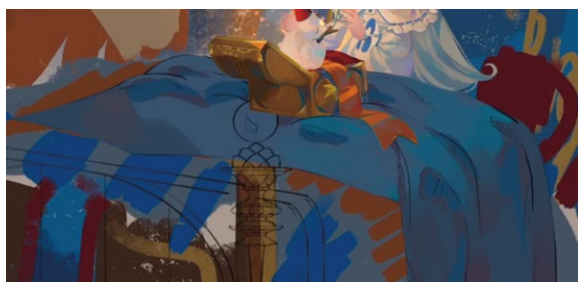
14 Нарисуем мистера Снеговика. Кистью «Рапидограф» добавим основной цвет снеговика, затем более светлым тоном обозначим, что свет падает на него сзади. После этого возьмем кисть «Карандаш НВ» и детально прорисуем освещенные части снеговика. Несколько текстурных штрихов добавят ему объема и «пушистости». Поскольку источник света находится внутри сундучка, цвет снеговика меняется.



15 Нарисуем нос и колпак мистера Снеговика. Используем для этого кисть «Рапидограф». Накладывая на нос и колпак тени и свет, важно помнить про объем и учитывать форму этих конусовидных предметов. Добавим также ручки-веточки и букетик цветов.



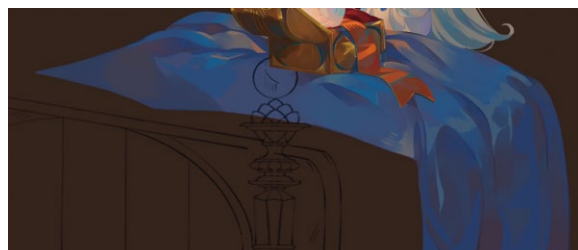
16 Зальем цветом покрывало и подушки. Воспользуемся кистью «Рапидограф», чтобы нанести фоновый цвет покрывала и декоративных подушек. Возьмем общим цветом фона темно-коричневый, потому что покрывало будет более холодного синего оттенка и в него надо будет добавить теплого коричневого в качестве цвета окружающей среды. Это придаст иллюстрации цельности.



Цвет на свету

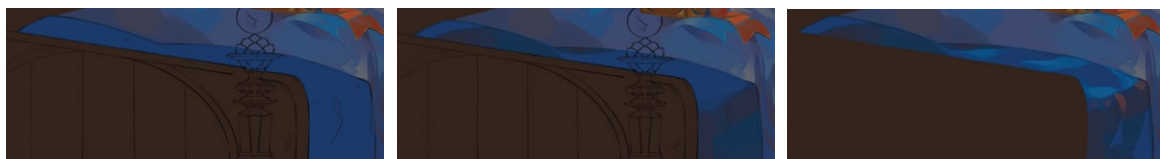
Основной цвет

Цвет в тени

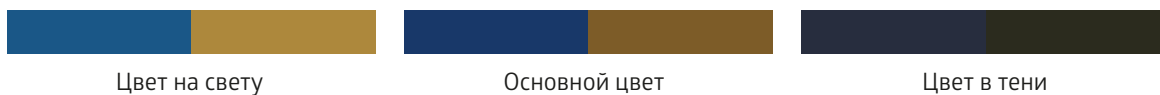
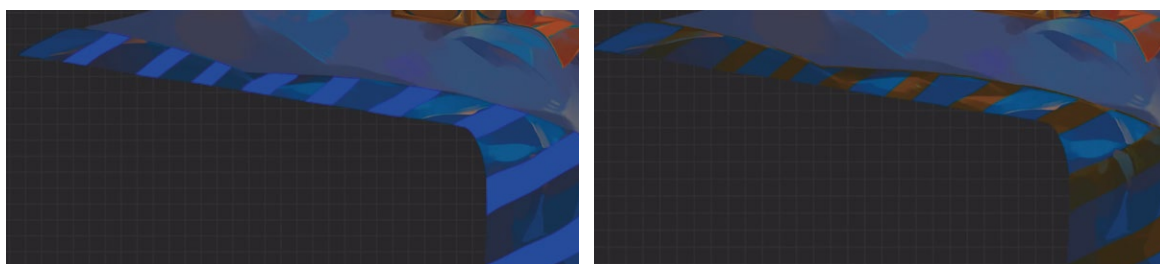


Фоновый цвет

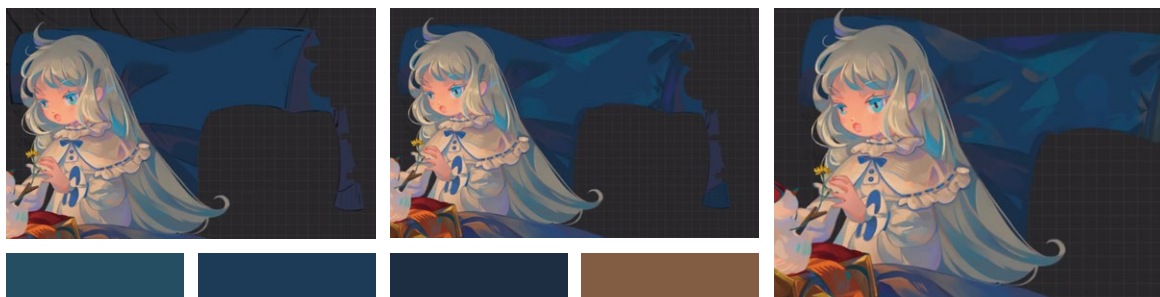
17 Нарисуем тени и свет на покрывале, используя кисть «Narinder». Цвет покрывала холодный, а фоновое освещение — теплое, поэтому цвет покрывала будет ближе к фиолетовому. Чтобы разнообразить цвет покрывала, кистью «Карандаш НВ» добавим в него немного теплого оранжевого ближе к источнику света.



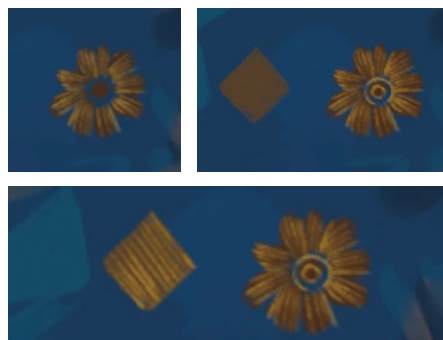
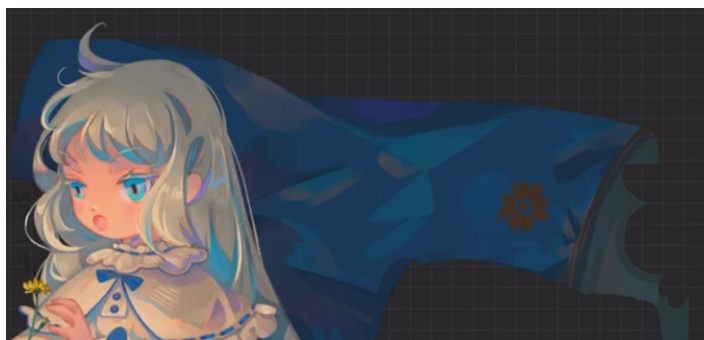
18 Зальем основной цвет одеяла под покрывалом кистью «Рапидограф», а затем «Мягкой кистью» нарисует тени и свет. После этого снова возьмем кисть «Рапидограф», чтобы изобразить золотые полосы на нем, а кистью «Карандаш Narinder» обозначим тени и свет. Отрегулируем оттенок полосок на золотисто-желтый.



19 Удалим слой фона, чтобы лучше понимать цветовое соотношение между изображенными объектами.



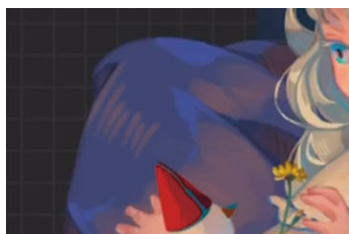
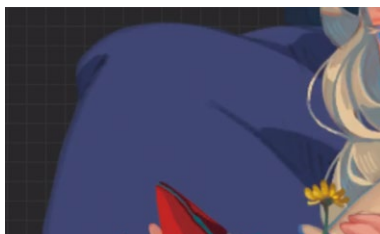
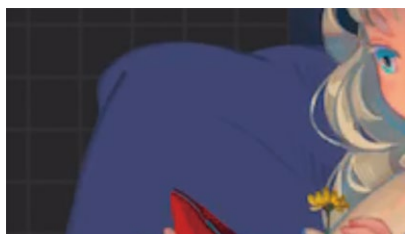
20 Нарисуем подушку. Используем кисть «Рапидограф», чтобы нанести основной цвет подушки, а затем кисть «Карандаш Narinder», чтобы нарисовать тени и свет на ней.



- 21** Добавим детали на подушку, так как однотонная заливка выглядит довольно скучно. Можно добавить вышитые элементы, чтобы усилить текстуру ткани и насыщенность всей иллюстрации деталями. Кистью «Карандаш 6В» нарисуем общую форму вышитых цветов, а затем кистью «Карандаш НВ» добавим им текстуру вышивки. Таким же образом нарисуем вышитый ромбик рядом.



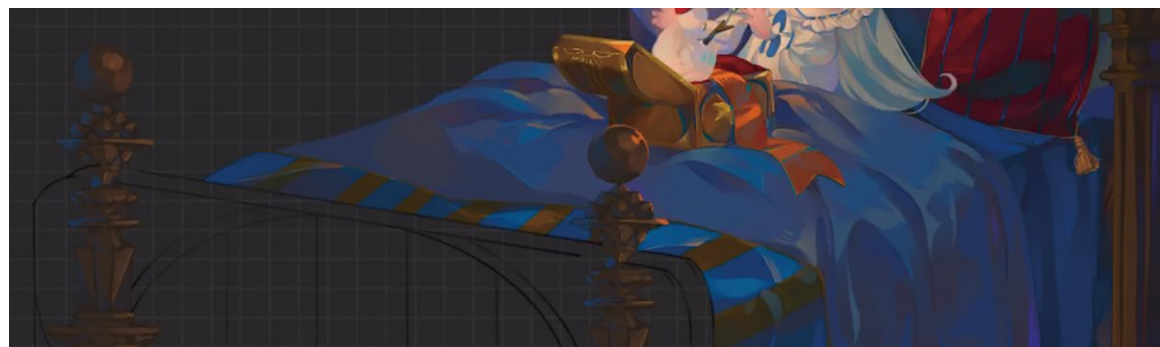
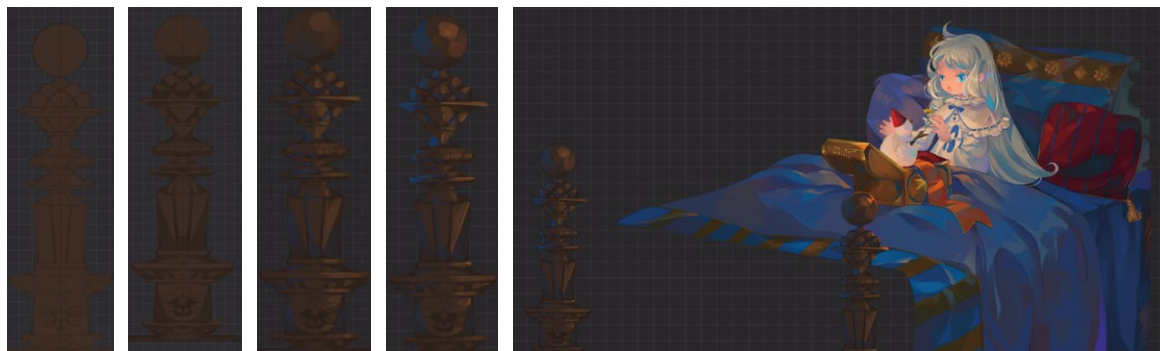
- 22** Сделаем копии этой вышивки и разместим их на подушке, а затем сделаем яркую полосу поверх, например золотую, чтобы подушка выглядела богато украшенной.



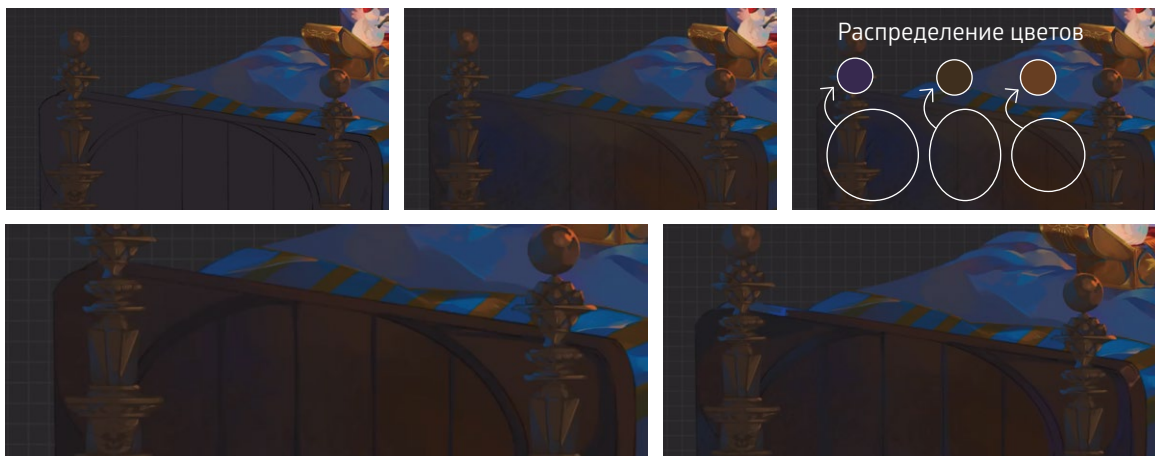
- 23** Прорисуем подушку. Используем кисть «Рапидограф», чтобы нанести основной цвет подушки, а затем кисть «Карандаш Narinder», чтобы нарисовать тени и свет на ней и добавить фоновый цвет в тени.



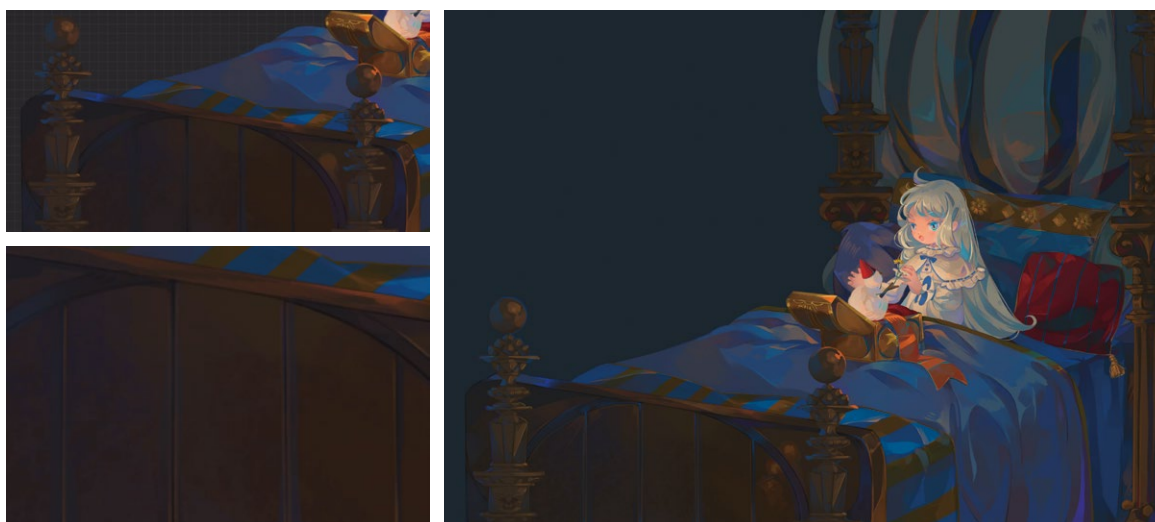
24 Проработаем красную подушку. Кистью «Рапидограф» нанесем основной цвет красной декоративной подушки, а кистью «Карандаш Narinder» добавим тени и свет и фоновый цвет в тени. После этого снова возьмем «Рапидограф» и нарисуем синие полосы, следуя принципу светотени.



25 Нарисуем столбики от кровати. Столбики сделаны из дерева, поэтому сначала используем кисть «Рапидограф», чтобы залить их основной цвет, затем кисть «Карандаш НВ», чтобы нарисовать темные и освещенные места столбиков. После этого подрисуем голубым цветом места, сильно удаленные от источника света. С помощью копирования сделаем другие столбики; для этого просто поменяем освещенность и добавим больше светлых оттенков тем столбикам, что на свету.

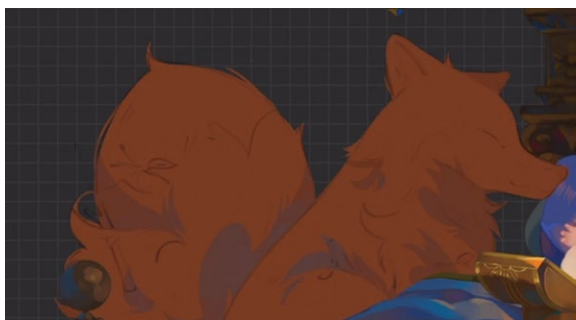
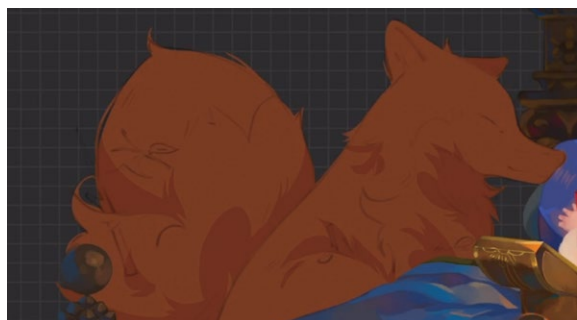
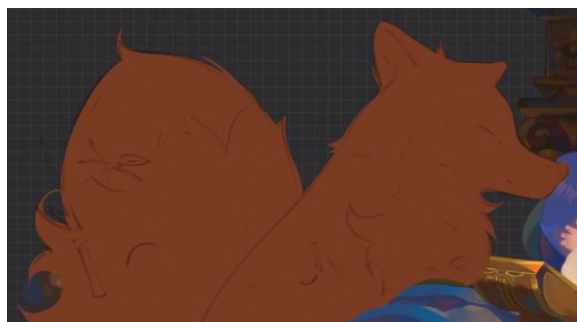


26 Нарисуем изножье кровати. Используем кисть «Рапидограф», чтобы залить основным цветом изножье кровати, затем кисть Nikko Rull, чтобы добавить текстуру дерева. Далее более темным цветом обозначим тени и резные узоры.



Цвет на свету Основной цвет

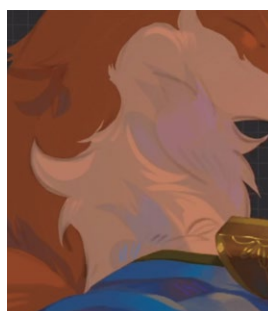
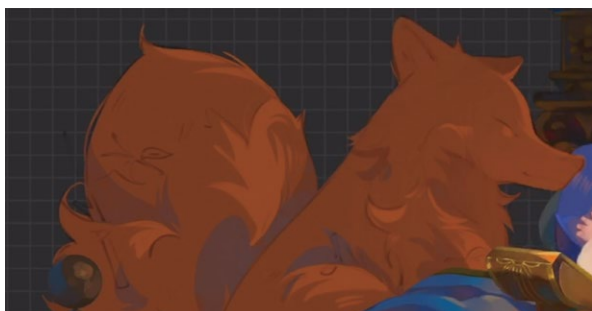
27 Добавим текстуру дерева и яркие места ближе к источнику света кистью «Карандаш НВ». Тем же способом нарисуем занавеску и столбики в изголовье кровати.



28 Добавим основные цвета лиса. Кистью «Рапидограф» зальем основной цвет лиса, а после обозначим тени. Добавим в них холодного оттенка, чтобы приглушить общий яркий оттенок. Здесь я использовала кисть «Рапидограф», чтобы закрасить лиса и подчеркнуть пушистость его шерсти.

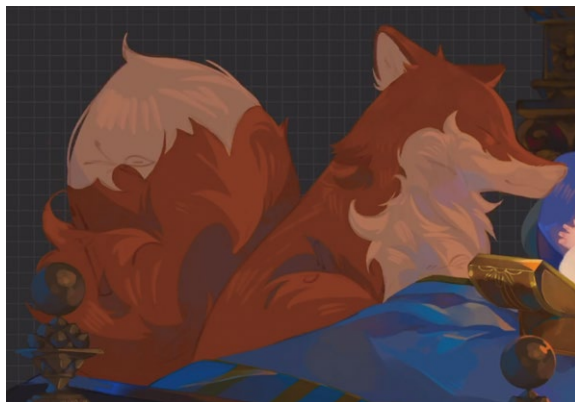
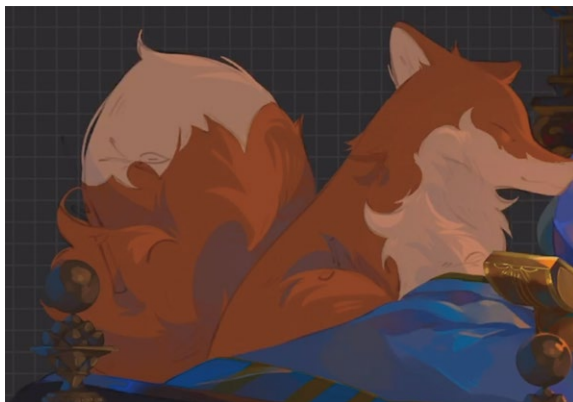


Цвет в тени
Основной цвет
Цвет на свету



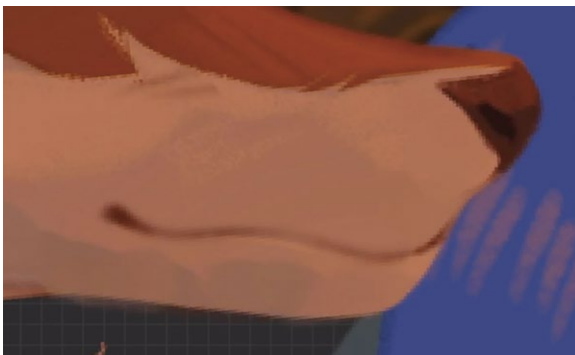
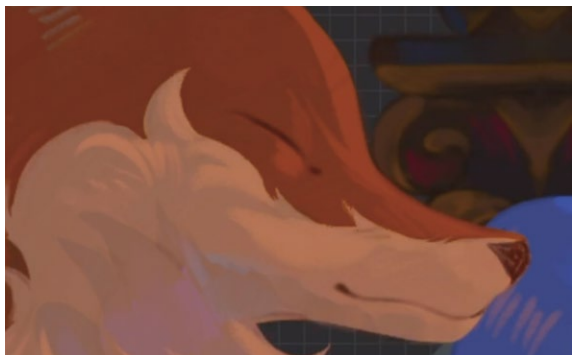
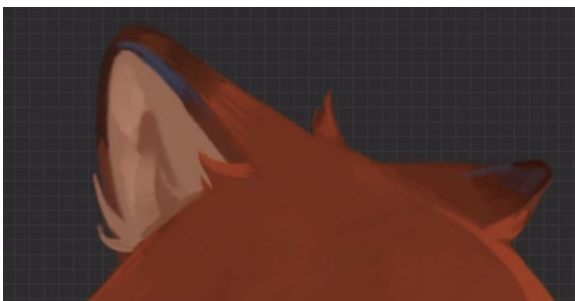
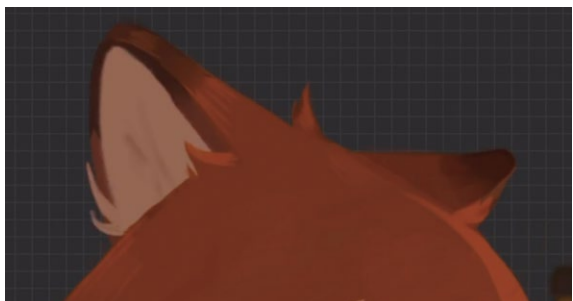
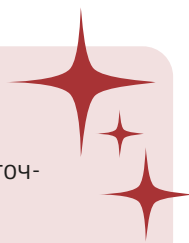
Цвет на свету

29 Детализируем мех. Той же кистью «Рапидограф» нарисуем светлые пятна на шерсти лиса, чтобы подчеркнуть текстуру шерсти. После этого изобразим белый мех лиса. Затем кистью «Карандаш HB» добавим на белый мех фоновый цвета и кистью «Карандаш Narinder» обозначим места, куда падает свет.

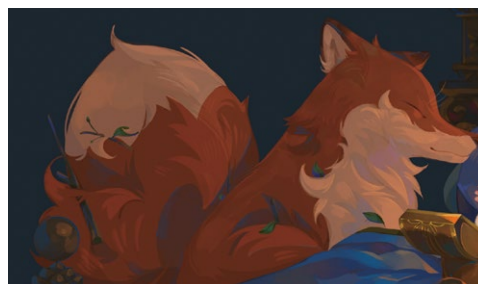
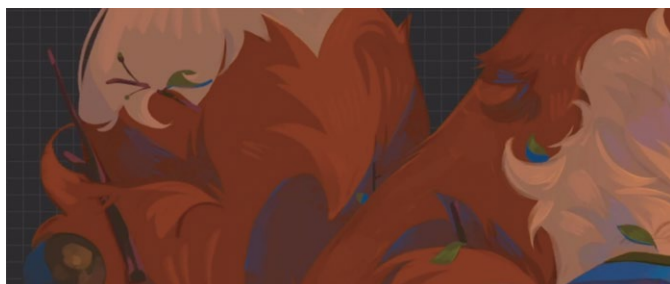
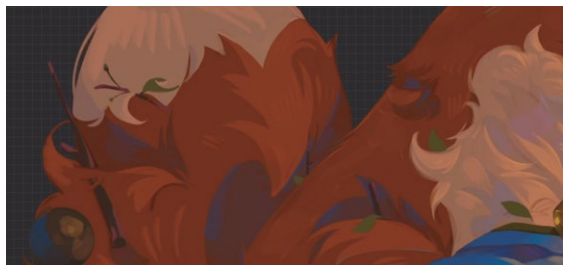


ПОДСКАЗКА

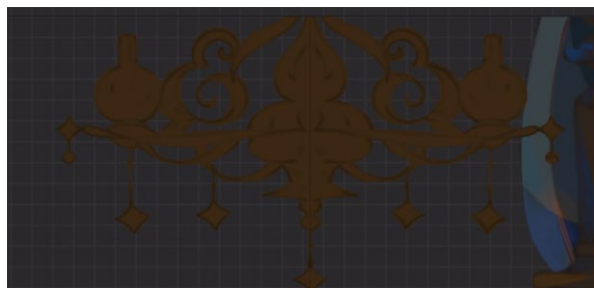
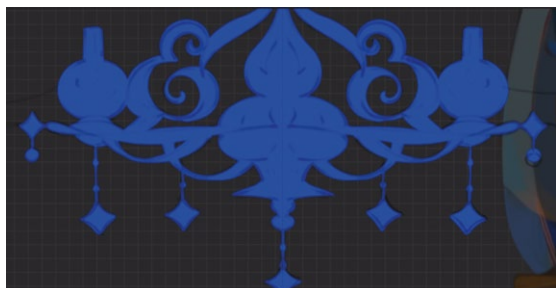
Помните, что светлые места надо рисовать в соответствии с положением источника света.



30 Нарисуем темные части кончиков ушей и тени внутри них кистью «Карандаш НВ», а после этого сделаем темно-коричневым мордочку. Рисуя нос, важно помнить, что он не плоский и нужно придать ему объем.



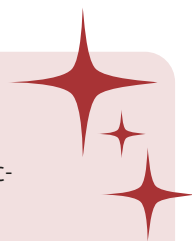
31 Нарисуем ветки и листочки, застрявшие в шерсти лиса. Возьмем кисть «Рапидограф», чтобы нарисовать веточки и листочки, которые застряли в шерсти лиса, обращая внимание на то, что они тоже объемные, а значит, должны иметь тени.

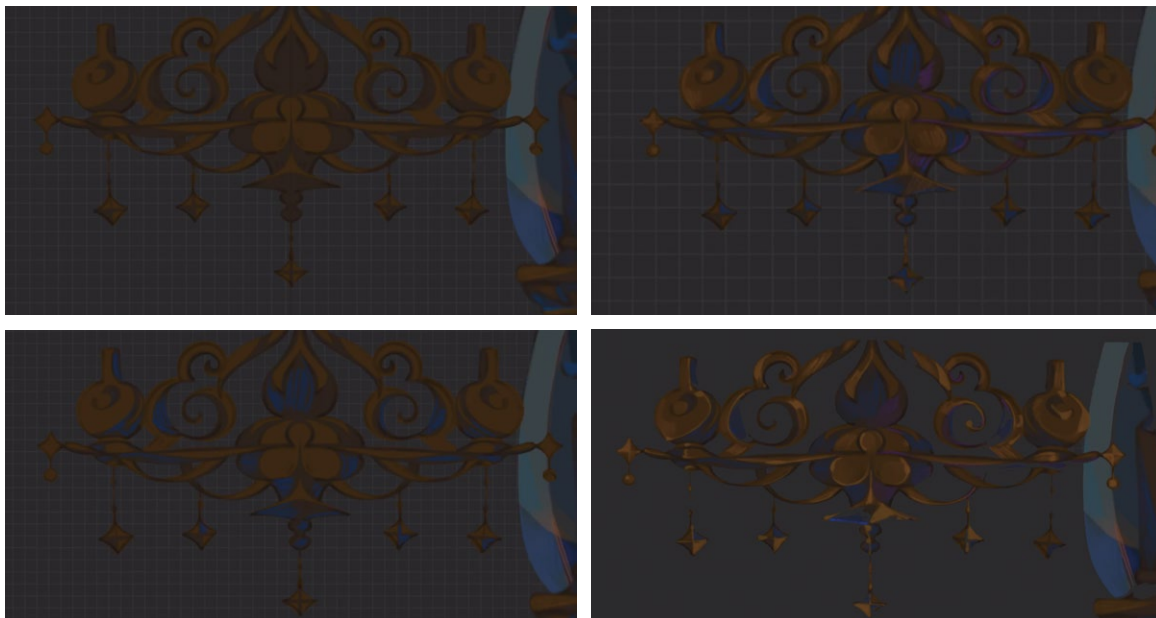


32 Нарисуем люстру. Кистью «Рапидограф» детализируем лампу. Сначала зальем ее ярко-синим цветом, чтобы выделить общую форму, а после закрасим золотым.

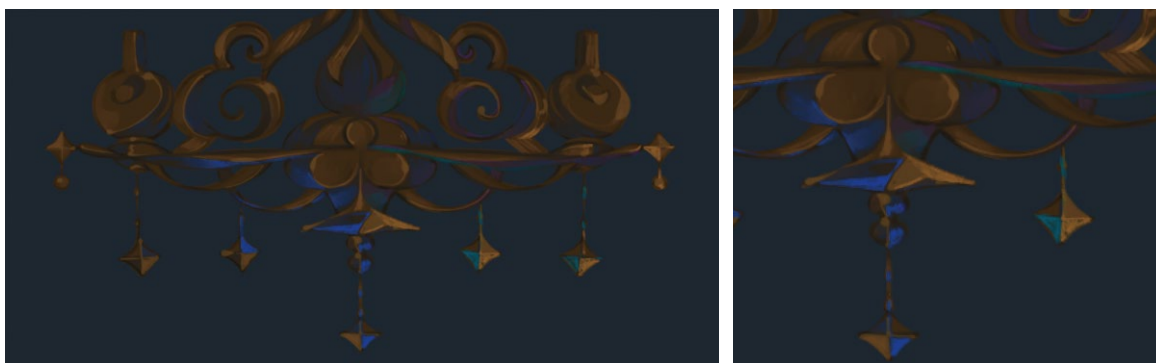
ПОДСКАЗКА

Хотя второстепенные детали не оказывают такого большого влияния, как основные визуальные элементы, они также помогают создать атмосферу.

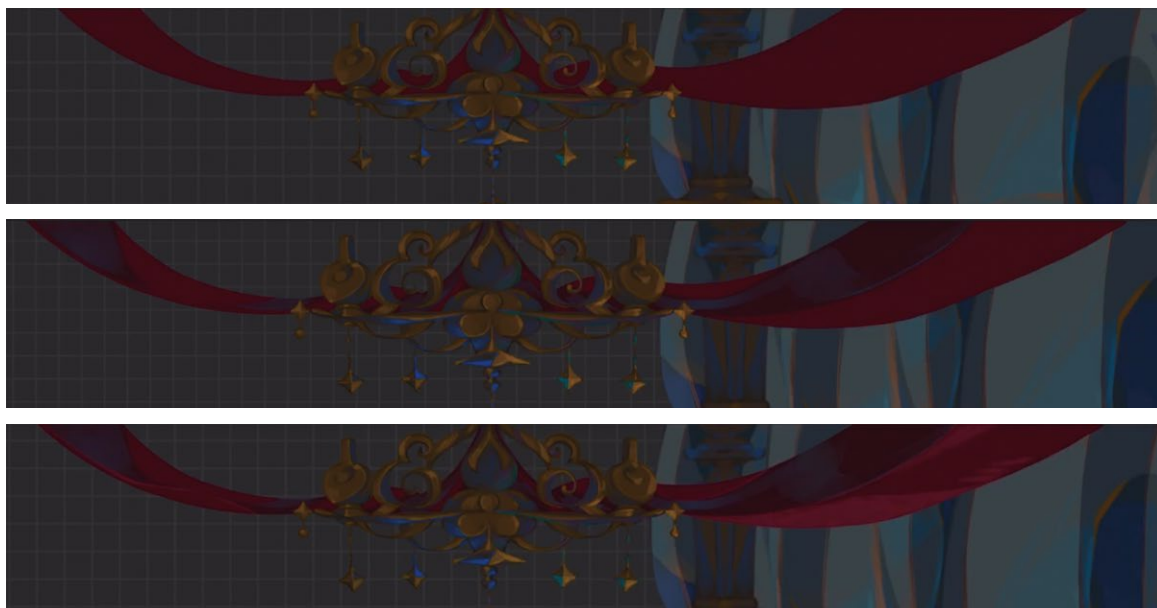




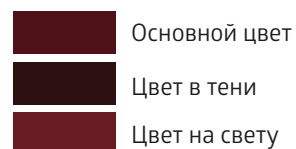
33 Добавим тени и свет на люстру, той же кистью «Рапидограф», а кистью «Карандаш НВ» нарисуем светлые места.



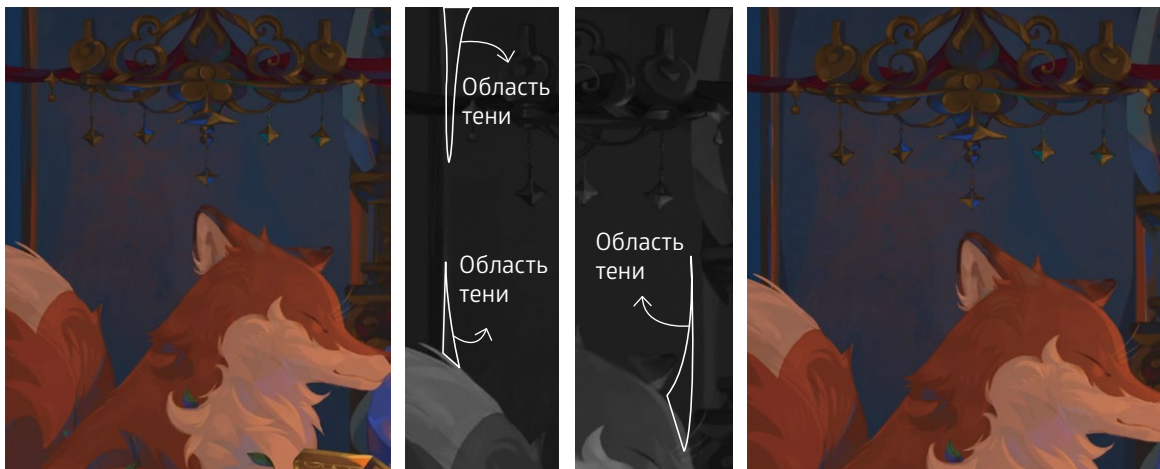
34 Обозначим более яркие и светлые пятна ближе к источнику света в центре иллюстрации, а более холодным оттенком — области дальше от него, используем для этого кисть «Карандаш НВ».



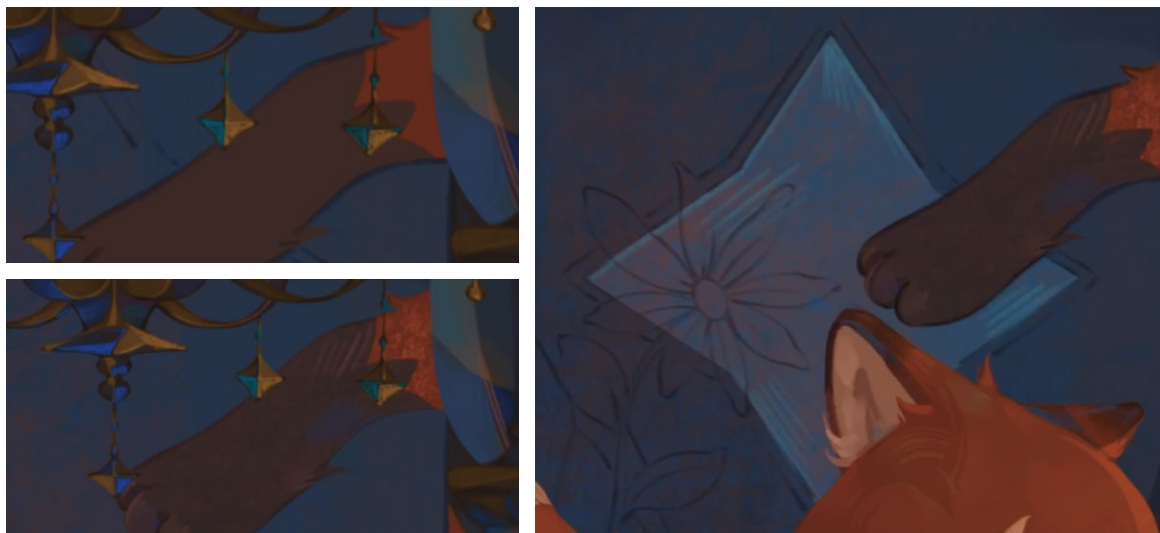
35 Изобразим красные ленты у люстры. По сути, способ рисования этих лент такой же, как для покрывала. Сначала кистью «Рапидограф» зададим основной цвет, затем кистью «Карандаш Narinder» добавим тени, а кистью «Рапидограф» — свет.



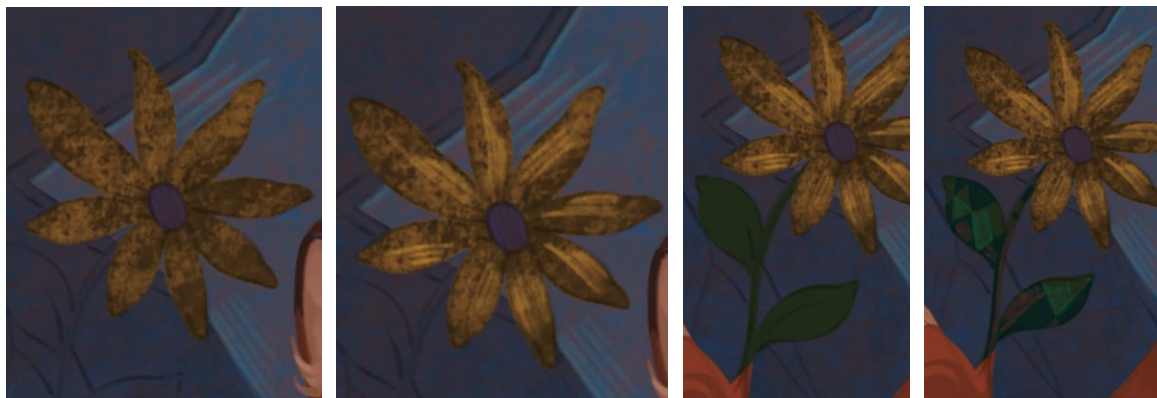
36 Нарисуем узорчатое окно на фоне. Не меняя кисть, «Рапидографом» закрасим границы, а после добавим раме тени и фоновый цвет.



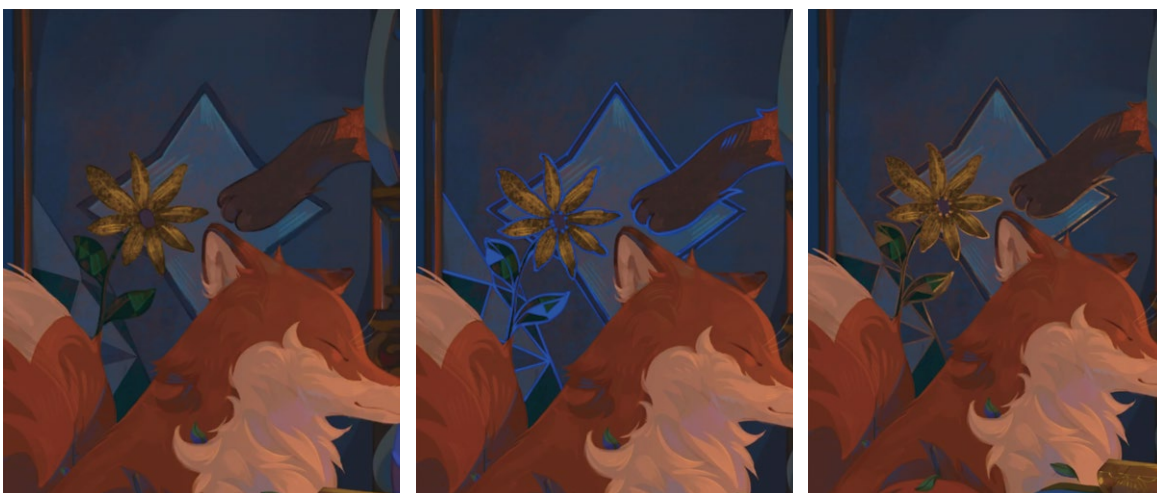
37 Проработаем цвет стекла. Той же кистью «Рапидограф» установим фоновый цвет стекла. Насыщенность синего здесь будет ниже, потому что этот элемент расположен на заднем плане. Далее зальем фоновый цвет и тени на раме.



38 Нарисуем узоры на стекле. Здесь у нас след, оставленный лисом. Кистью «Рапидограф» зальем основные цвета лапы и кистью «Карандаш НВ» добавим текстуру когтям. Нарисуем ромб, который будет частью витража.



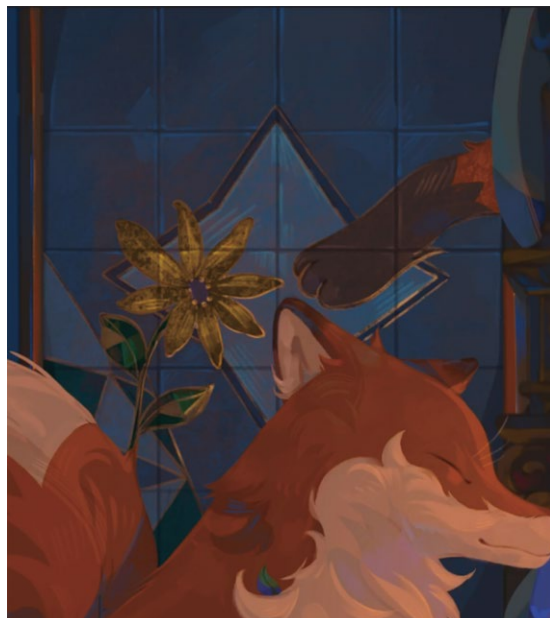
39 Закрасим фоновый цвет желтого цветка кистью Nikko Rull, а затем кистью «Карандаш НВ» добавим несколько штрихов, чтобы придать ему объема. Используем тот же способ, чтобы нарисовать зеленые листья.



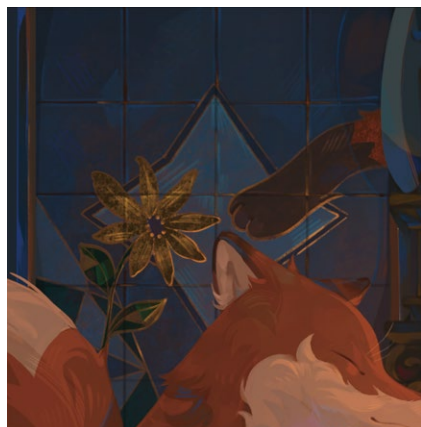
40 Затемним края ромбовидного витража, используя кисть «Рапидограф». За счет этого светлые элементы на его фоне будут больше выделяться. Затем той же кистью обведем узоры и зальем их золотым.

ПОДСКАЗКА

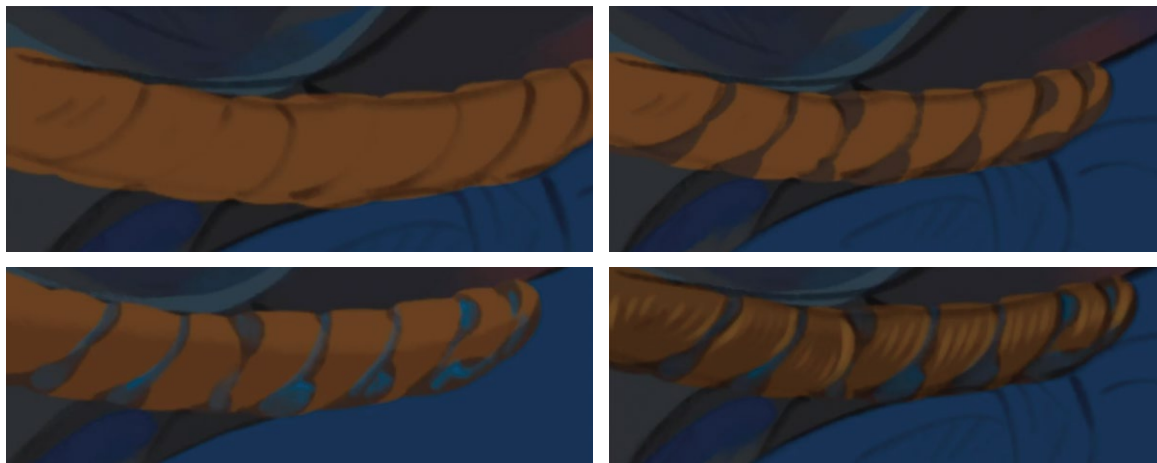
Здесь листья нарисованы с узором в виде геометрических фигур, которые по текстуре напоминают драгоценные камни.



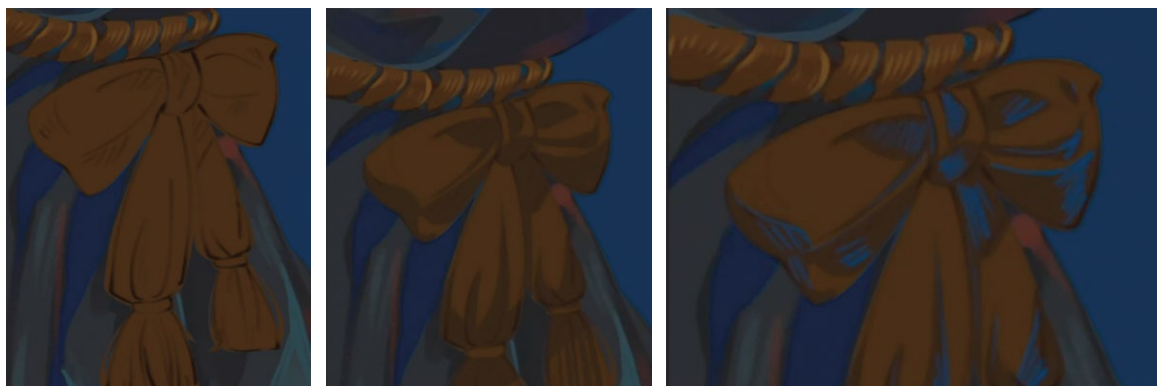
41 Добавим «сетку» окна с витражом, чтобы была видна его текстура. Кистью «Карандаш НВ» обозначим темные линии, а потом проработаем отдельные ячейки, чтобы создать эффект объема.



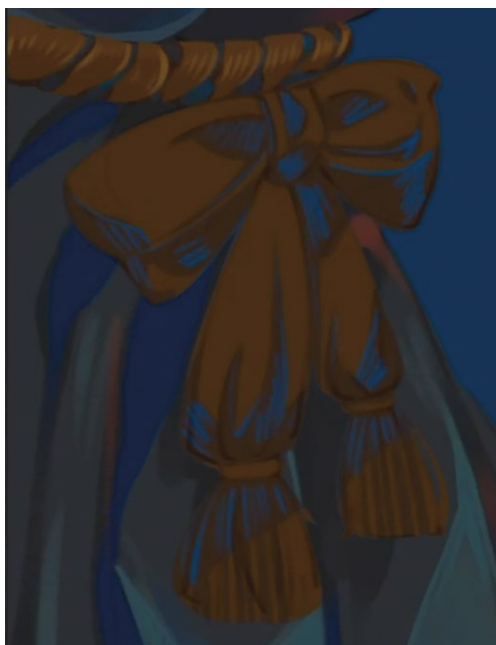
42 Добавим теплого света правой стороне ширмы, поскольку она ближе к источнику света. И вуаля — окно с узорами готово.

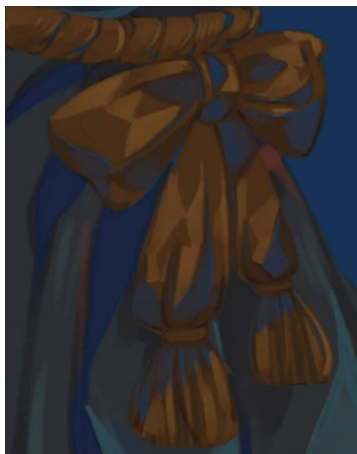


43 Детализируем другие элементы. Поскольку по текстуре портьера слева такая же, как покрывало на кровати, с ней уже не должно возникнуть сложностей. Разберемся подробно, как рисовать подхват и банты с кистями на портьере. Возьмем кисть «Рапидограф», зальем основной цвет подхвата, затем кистью «Карандаш Narinder» добавим тени и фоновый цвет в тени, а кистью «Карандаш НВ» обозначим светлые места на веревке.



44 Закрасим основной цвет банта кистью «Рапидограф», а потом кистью «Карандаш Narinder» нарисует тени. В конце кистью «Карандаш НВ» добавим фоновый холодный цвет в область тени.





45 Обозначим освещенные места кистью «Карандаш Narinder». Портьера готова!

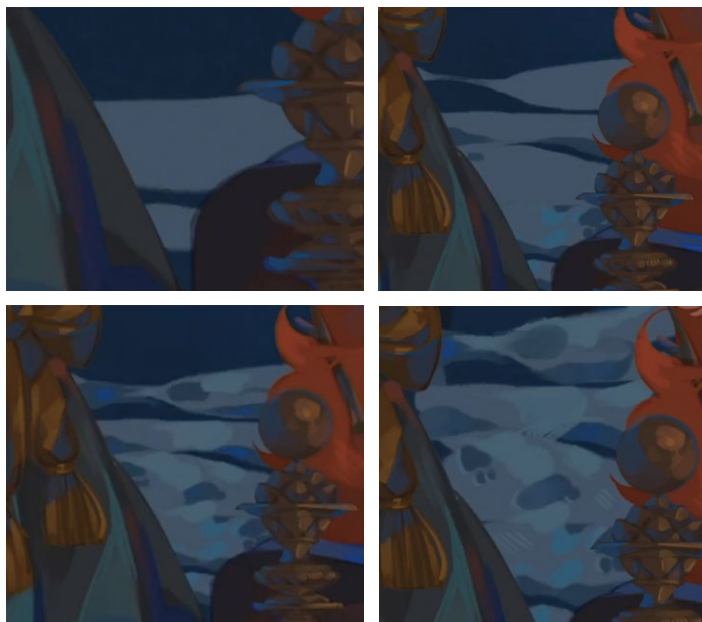
Прорисовка фона



46 Зальем основной цвет фона. Кистью Nikko Rull закрасим темно-синий фон. Поскольку это снежный пейзаж, кистью можно добавить фону текстурности.

ПОДСКАЗКА

Несмотря на то что задний план в этой иллюстрации небольшой, он может показать холодную погоду снаружи и помочь выразить сюжетную линию рисунка, так что его нужно рисовать особенно тщательно.



ПОДСКАЗКА

При рисовании снега можно добавить следы лиса, чтобы зритель понял: лис выходил на улицу собрать для девочки цветы.

	Цвет на свету
	Основной цвет
	Цвет в тени
	Фоновый цвет

47 Нарисуем снег на земле. Используем для этого кисть «Карандаш Narinder». Поскольку снег на заднем плане, его основной цвет не будет ярким, просто постараемся передать объем.



48 Нарисуем деревья. Сначала возьмем «Рапидограф», чтобы двумя оттенками наметить стволы деревьев. На заднем плане будут темные стволы, а на переднем — посветлее. Используем темно-синий с оттенком фиолетового и светло-серебристый в качестве основного цвета деревьев — так будет легче различить передний и задний планы.



49 Добавим текстуру на деревья кистью «Карандаш НВ».

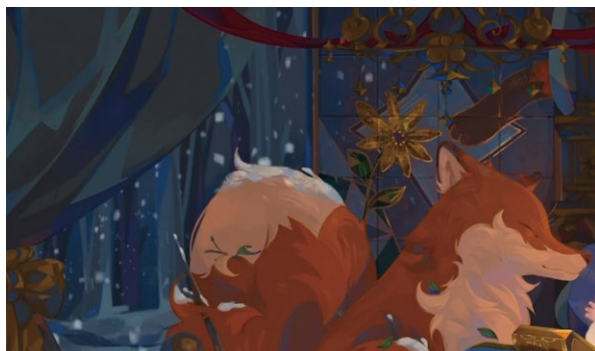
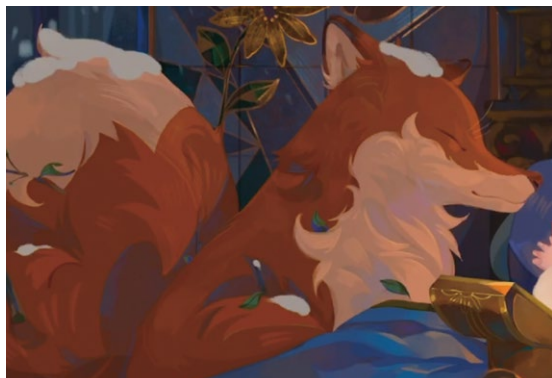


50 Нарисуем снег. Возьмем кисть «Сугроб», ей можно нарисовать падающий снег и передать атмосферу холодной снежной погоды.

ПОДСКАЗКА

Кисть «Сугроб» — это еще одна из базовых кистей в библиотеке Procreate. Она идеально подходит для рисования снега.

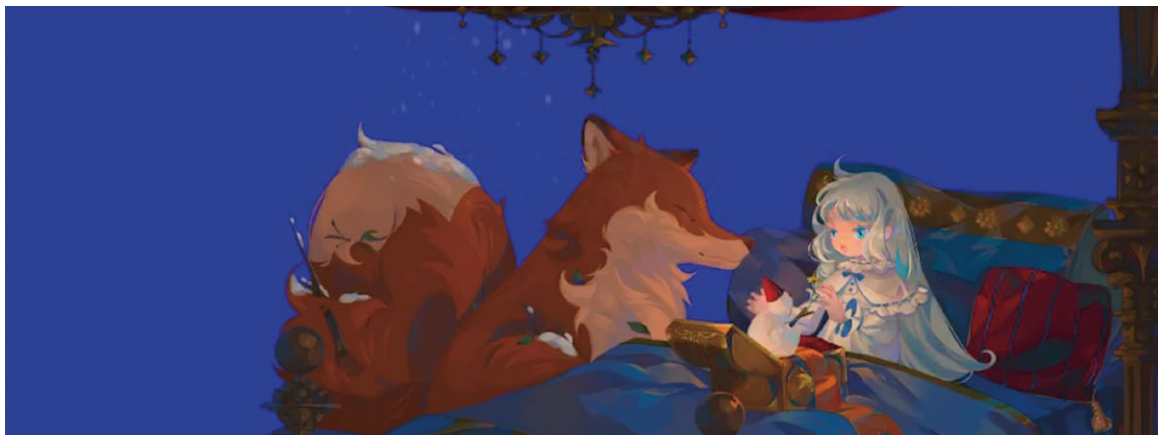




51 **Добавим снег на лиса.** Сначала наметим места, где на лисе может лежать снег, а потом кистью «Карандаш Narinder» прорисуем эти участки.



Добавление света и тени



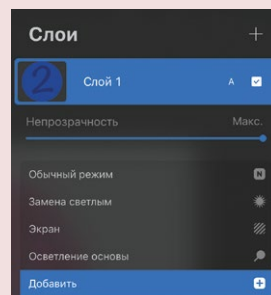
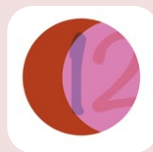
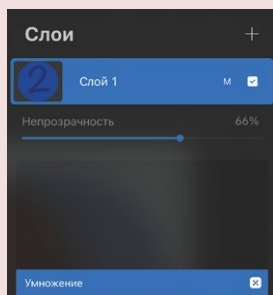
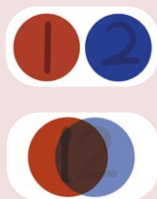


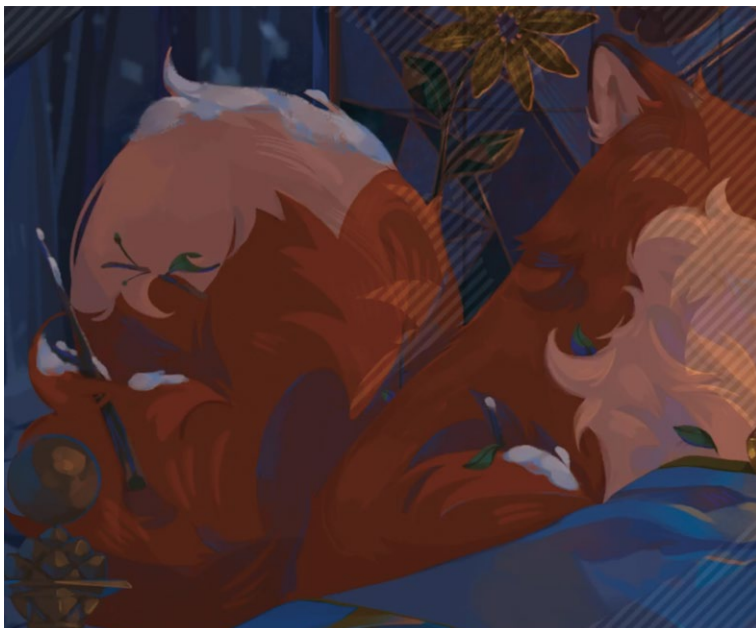
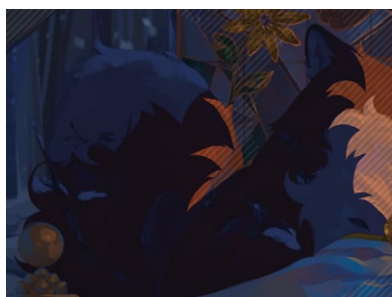
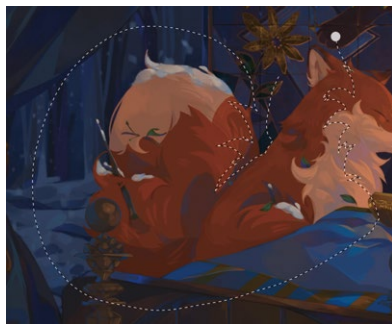
52 Затемним фон. Выберем элементы заднего плана и создадим новый слой, который зальем синим цветом. Установим режим наложения слоя на «Умножение» иотрегулируем «Непрозрачность» слоя на 26%.

ПОДСКАЗКА

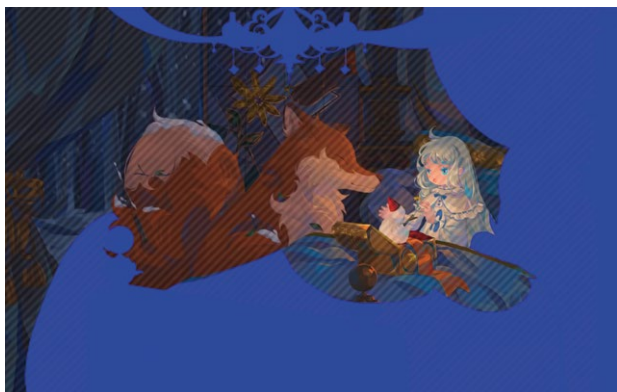
Когда нужно выделить свет и тени, удобнее всего использовать два режима наложения: «Умножение» и «Добавить». «Умножение» затемняет общий тон изображения, а «Добавить» делает общий тон светлее. Эти два режима наложения для слоев лучше всего подходят для работы со светом и тенью. Примеры показаны ниже. Вы видите перед собой два слоя. Если режим наложения слоя 2 установить на «Умножение», то цвет слоя 2 будет накладываться на слой 1 и цвет слоя 1 затемнится. Делюсь хитростью, как сделать изображение темнее.

Когда режим наложения слоя 2 установлен на «Добавить», цвет слоя 2 будет наложен на слой 1, и тогда слой 1 будет казаться светлее. Это хитрость, как сделать картинку ярче.





53 Усилим тени на лисе. Выберем область, которая находится в тени, и зальем ее синим цветом. Затем установим режим наложения слоя на «Умножение» и изменим «Непрозрачность» на 20%.

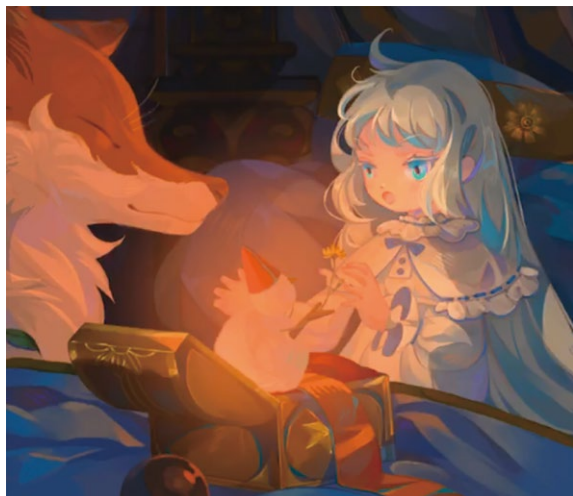
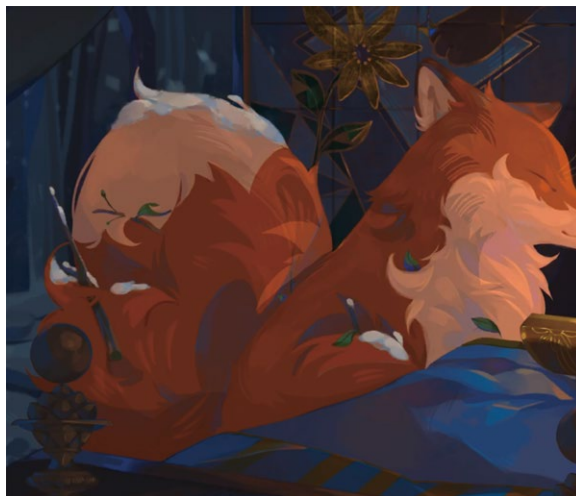


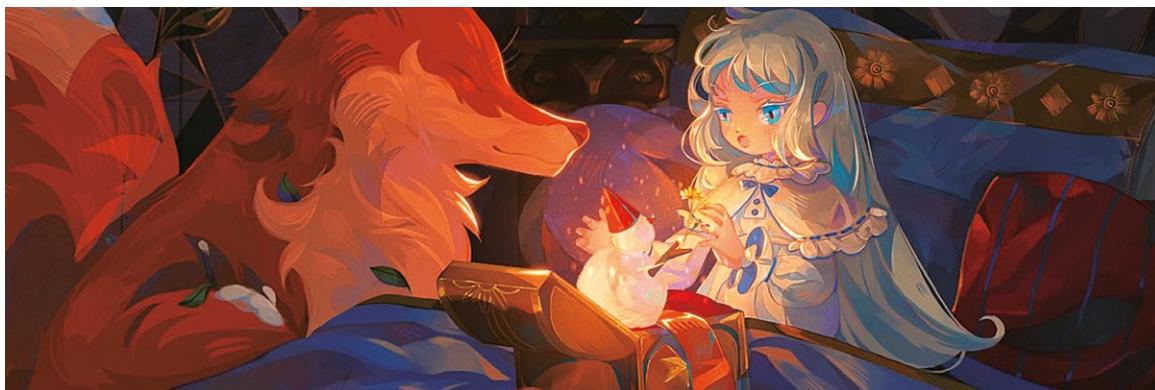
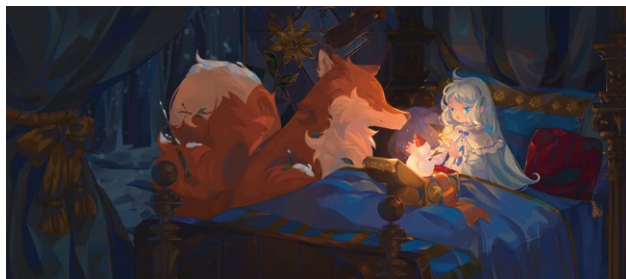
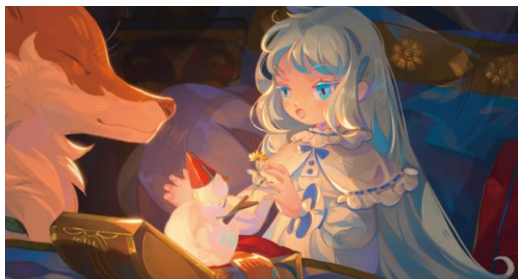
54 Затемним передний план. Выберем элементы на переднем плане, создадим новый слой и зальем его синим цветом. Затем установим режим наложения слоя на «Умножение» и поменяем «Непрозрачность» на 26%. Так передний план будет темнее, а потому усилится ощущение освещенности пятна, где находится мистер Снеговик.



55 Выделим тени и свет на девочке. Используем тот же метод, чтобы обвести тени на теле девочки. Зальем волосы синим, выберем режим наложения слоя «Умножение» и изменим «Непрозрачность» на 19%. Зальем другие области, которые не были затемнены, ярко-оранжевым цветом, установим режим наложения слоя на «Добавить» и изменим «Непрозрачность» на 17%, чтобы эта часть казалась ярче — ведь она на свету.

56 Выделим области света на лисе и мистере Снеговике. В той же последовательности, что и на предыдущих шагах, зальем область света на мордочке лиса, затем с помощью «Мягкой кисти» нарисуем оранжевый ореол вокруг снеговика. Теперь настроим режим наложения слоя на «Добавить» и поменяем «Непрозрачность» на 41%.





57 Выделим источник света. Используем кисть «Световое перо», чтобы нарисовать боке рядом с источником света и добавить освещения.

ПОДСКАЗКА

Если вам покажется, что в рисунке недостаточно теплых оттенков, можно заменить снежный пейзаж на заднем плане стеной, чтобы акцент был на волшебной домашней обстановке, тогда иллюстрация станет еще уютнее.

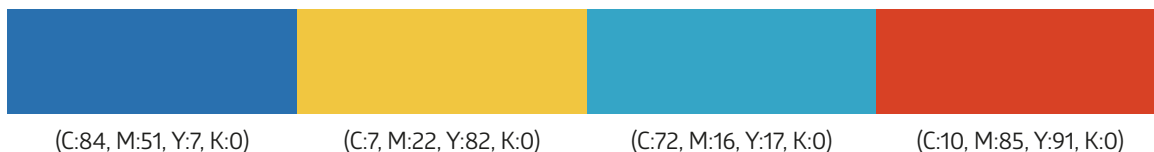


6.3. «Желтая уточка»

В этом примере мы будем рисовать двух героев — мужчину и девушку — у бассейна. Девушка поставила маленькую желтую уточку на голову мужчине, а он оберегает ее, чтобы она не свалилась в бассейн. Близкие отношения персонажей считаются по их позам, но еще это ощущение усиливает жест героини — поставленная ею на голову мужчины маленькая желтая уточка. Подробная инструкция о том, как рисовать эту иллюстрацию, — на видео по QR-коду.



Использованные цвета:



Кисти:



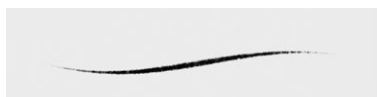
«Рапидограф»



Nikko Rull



«Карандаш Narinder»



«Карандаш 6B»



«Карандаш HB»



6.4. «Завтра»

На этой иллюстрации герой и героиня признаются друг другу в своих чувствах, стоя перед прекрасным расписным витражом. Я использовала параллельную композицию, чтобы придать иллюстрации спокойствия и умиротворения. Основной цвет — красный и его оттенки, потому что это символ любви. На заднем плане я добавила луч, освещающий полотно и главных героев. Это не только выделяет персонажей, но и делает всю картинку более объемной. Подробная инструкция о том, как нарисовать такую иллюстрацию — на видео по QR-коду.



Использованные цвета:



(C:43, M:96, Y:99, K:10) (C:7, M:37, Y:81, K:0) (C:59, M:16, Y:77, K:0) (C:71, M:81, Y:8, K:0) (C:92, M:69, Y:14, K:0)

Кисти:



«Рапидограф»



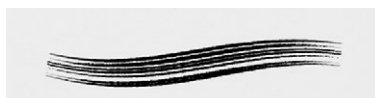
Nikko Rull



«Карандаш Narinder»



«Карандаш 6B»



Thylacine



«Карандаш HB»



МИ∞ Арт

РИСОВАНИЕ И ХЭНДМЕЙД

ИСКУССТВО

КИНО И ФОТО

КРЕАТИВ

ДИЗАЙН И РЕКЛАМА

ВДОХНОВЕНИЕ

#miftvorchestvo

Подписывайтесь
на полезные книжные письма
со скидками и подарками:
mif.to/cr-letter

Все творческие книги
на одной странице:
mif.to/creative



miftvorchestvo



УДК 7.021+372.874
ББК 85.15р
К91

Оригинальное название:
梦幻森林 Procreate 童话风插画绘制专业技法
На русском языке публикуется впервые

Кунатата

К91 Зачарованный лес Procreate: техники рисования в стиле волшебной сказки / Кунатата ; пер. с кит. А. Атаровой. — Москва : МИФ — 256 с. : ил. — (Азиатская иллюстрация).

ISBN 978-5-00214-118-0

Кунатата – художница из Китая, обладательница нескольких премий, официальный сертифицированный инструктор Procreate. В своей книге с помощью пошаговых уроков она научит вас создавать волшебные, атмосферные изображения. В шести главах рассказывается о базовых навыках рисования и инструментах работы в графическом редакторе, правилах и приемах создания реалистичных персонажей, мифических животных и растений, а также о способах разработки иллюстраций, которые буквально оживают на экране. Сказочные арты и видео, доступные по QR-кодам, помогут вам быстрее и легче освоить материал и настроиться на работу. С этой книгой вы овладеете магией создания иллюстраций, как у азиатских художников.

УДК 7.021+372.874
ББК 85.15р

*Издание для досуга
Азиатская иллюстрация*

Кунатата

Зачарованный лес Procreate: техники рисования в стиле волшебной сказки

Руководитель редакционной группы *Ольга Архипова*
Ответственные редакторы *Светлана Суровегина,*
Мария Стрельчук

Литературный редактор *Алёна Чукарева*

Научные редакторы *Юлия Ованесян, Юлия Соколова*

Младший редактор *Мария Мирон*

Арт-директор *Яна Паламарчук*

Дизайн макета *Александр Мануйлов*

Цветокоррекция *Кирилл Матвеев*

Верстка и адаптация макета *Юлия Анохина*

Корректоры *Елена Гурьева, Надежда Болотина,*

Лилия Семухина, Елена Сухова

ООО «Манн, Иванов и Фербер»
123104, Россия, г. Москва,
Б. Козихинский пер., д. 7, стр. 2

mann-ivanov-ferber.ru
vk.com/mifbooks

Все права защищены.

Никакая часть данной книги не может быть
воспроизведена в какой бы то ни было форме
без письменного разрешения владельцев
авторских прав.

ISBN 978-5-00214-118-0

《梦幻森林 Procreate 童话风插画绘制专业技法》
(ISBN : 978-7-115-57571-5)

Copyrights © 2022 Posts and Telecom Press

© Издание на русском языке, перевод, оформление.

ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2024



Рисование – это необычный мир тонов, композиций и перспектив, создать который вы можете самостоятельно. Если вы по-настоящему хотите покорить цифровую живопись и рисовать волшебные, сказочные арты, то самое время приступить к обучению.

Кунатата – художница из Китая, официальный сертифицированный инструктор Procreate. В своей книге с помощью пошаговых уроков она научит вас создавать волшебные иллюстрации.

В шести главах рассказывается о базовых навыках рисования и инструментах работы в графическом редакторе, правилах и приемах создания реалистичных персонажей, мифических животных и растений, а также о способах разработки иллюстраций, которые буквально оживают на экране. Сказочные арты и видео, доступные по QR-кодам, помогут вам быстрее и легче освоить материал и настроиться на работу. С этой книгой вы овладеете магией создания иллюстраций, как у азиатских художников.

#азиатскаяиллюстрация



Kunatata.

